



мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЫ

2002

№10

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Unreal Tournament 2003

К бою готовы

Commandos III: Mobilization

Вторая мировая в миниатюре

Gran Turismo Concept 2001 Tokyo

за рулем прототипа

No One Lives Forever 2

Шпион в мини-юбке

World of Warcraft

орки в онлайне

Кино & Музыка

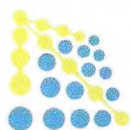
сделай правильный выбор

ISSN 1609-9001



9 771609 900008 10

Подписной индекс - 23852



первый украинский
фестиваль интернет

Конкурсная программа
интернет-проектов –
регистрация до 21 ноября.

Вручение премии
«Выбор Интернет» –
20 ноября.

Церемония награждения
лауреатов и вручение
Гран-При –
21 декабря,
ДК КПИ.

Internet.ua.net

Все о конкурсах, правилах и призах узнавай на сайте Фестиваля

организатор



официальный
интернет-провайдер



официальный
интернет-партнер



генеральный
информационный
партнер



проекционная
техника



эксклюзивное
печатное
интернет-издание



техническая
поддержка



эксклюзивный
англоязычный
медиа-партнер



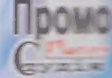
партнеры
Фестиваля



АЛЕКСАНДРОВ &
ОПОЛЬСКИЙ
Адвокатская фирма



информационные
партнеры



INTRO

«Чем толще, тем лучше!», — орал полинезийские абorigены, охотясь на дистрофических полинезийских обезьян.

«Чем толще, тем лучше», — шептали тщедушные молодые люди в тренажерном зале, вглядываясь в отражения своих тщедушных молодых телец...

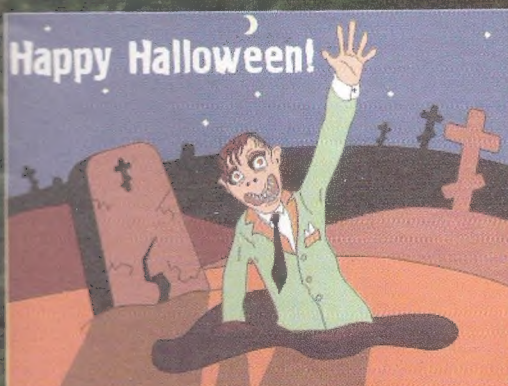
«Чем толще, тем лучше», — гордо заявляют вам редактора самого полезного украинского журнала, увеличивая его в размерах.

«Шпиль!» стал толще на целых шестнадцать страниц!!! Что это значит для вас, наши дорогие читатели? Прежде всего, это появление новых рубрик, в каждой из которых вы найдете массу полезной информации. Ведь настоящие геймеры — это, прежде всего, всесторонне развитые, прогрессивные (а не агрессивные!) молодые люди, слушающие правильную музыку, смотрящие правильные фильмы и имеющие отличное чувство юмора (пусть иногда немного черного, но кому от этого хуже?).

Кроме того, нелишним будет разобраться, какие прибамбасы следует использовать для достижения максимального эффекта в играх (и чтоб при этом не очутиться на краю финансовой пропасти). А как приятно найти себе друга по переписке или просто единомышленника, считающего, что Counter-Strike следует сделать олимпийским видом спорта, а всех тех, кто выступает за запрет компьютерных игр, — заставить публично извиниться за подобные высказывания.

Над всем вышеперечисленным работают как уже знакомые вам люди (один из которых пишет белиберду, которую вы в данный момент читаете), так и новые, но от этого не менее талантливые и веселые ребята. Надеемся, темы, затронутые в нашем первом ТОЛСТОМ номере, найдут отклик в ваших сердцах и дадут повод к очередной дискуссии. Ведь, как говорится, истина рождается в споре.

Короче говоря, скучать вам не придется, это уж точно. А если кто и заскучает, то мы лично придем к этому человеку домой и дадим ему по шее.



С праздничком!

Содержание

Эхо планеты

Igropanorama	2
Industri	3
Screen-парад	4
Best of	5

Ждем-с!

PC	
Xenus	6
World of Warcraft	8
The Y-Project	10
Commandos III: Mobilization	12
Hegemonia: Legions of Iron	14
Консоли	
Devil May Cry 2	16

To play or not to play

PC	
Syberia (прохождение)	18
Sudden Strike II / Противостояние 4	20
Unreal Tournament 2003	22
Prisoner of War	24
Battlefield 1942	26
Игра номера	
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way	28
Hover Ace	35
Консоли	
Gran Turismo Concept 2001 Tokyo	36

Tips&Tricks

Cheats+Hits	38
-------------	----

Sossyska

Animania

Neon Genesis Evangelion	42
-------------------------	----

Clubничка

WCG Ukraine 2002	44
------------------	----

Музыкальное чтиво!

«Добро пожаловать», или «Посторонним вход воспрещен!»	46
Ozzfest 2002	47
«TITTY TWISTER» в центре Киева	48

Columbia Бразерс

Самые популярные фильмы американского проката	49
КиНовости	50

КиноОборзение

SmexoDream

Vsyakaya vsyachina

PaШпиль

Железный бум	56
Как закалялась stal	58
Cell-o-Fan	62

Vox-Populi

64

Р. S.: 12-бальная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный отстой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — не любителя (а вообще — неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

StarCraft: Ghost

На прошедшей Tokyo Game Show Blizzard, мягко говоря, ошарашила своим заявлением относительно выхода «StarCraft: Ghost». Ждали продолжения одной из самых популярных стратегий??? Нате вам —



тактический action, да еще и с герлой в главной роли!

Пацанку звать NOVA, и выглядит она не то чтобы супер. Так что на фоне прочих может и затеряться.

Из числа других особенностей игры в официальном пресс-релизе удалось выцепить клятвенные обещания разработчиков как удовлетворить (в высоком смысле этого слова ☺) вечных фанов звездного ремесла, так и привлечь внимание геймеров, стратегий и на дух не переносящих. Атмосфера «StarCraft: Ghost», скорее всего, будет немного напоминать «Metal Gear Solid», хотя за это не ручаемся.

В разработке игры близдардовцам помогают парни из Nihilistic, некогда сваявшие довольно качественную RPG «Vampire: The Masquerade».

В общем, все бы ничего, Terrans, Zerg'и и Protoss'ы в полном 3D, и все такое... Только вот насчет выхода игрушки на PC пока ничего не ясно.

...Так что все дружно покупаем губозакаточные машинки, в то время как обладателям приставок нового поколения остается только дожидаться выхода игры, а точнее — конца 2003 года.

Демииурги II

Компания Nival Interactive анонсировала продолжение одной из самых удачных игр уходящего года. По заявлению разработчиков, в «Демииургах II» будут воплощены все пожелания геймеров, появившиеся у последних после прохождения первой части игры.

Вдвое увеличится количество заклинаний, доступных каждой расе. Появится конструктор артефактов, с помощью



которого игроки смогут изобрести еще больше присущих только им способов победы над врагом. Полностью переработан и стратегический режим.

Теперь действие кампании будет разворачиваться вокруг главного героя, который пройдет ее с игроком всю до конца. Кроме того, создатели «Демииургов II» учли гневные замечания игроков по поводу огромного количества утомительного повторяющихся действий. В новой игре их будет намного меньше, а интерфейс стратегического экрана станет гораздо более простым и удобным. Для новичков предусмотрен специальный учебник по тактике с видеозаписями дуэлей, а более «зрелым» игрокам придется по душе редактор карт, с помощью которого они смогут создавать собственные миссии и кампании.

Предполагаемая дата выхода «Демииургов II» — первый квартал 2003 года.

Serious Sam 2

Вот-вот — новая игра о приключениях безбашенного Сэ-

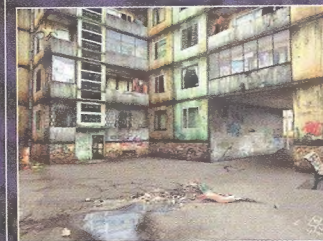


ма Стоуна будет называться именно «SS 2» — а вовсе не «Third Encounter», как можно было бы подумать. Так что проколелись разработчики. Ведь теперь напрашивается вывод, что «Serious Sam: Second Encounter» был всего-навсего дополнением (пусть и забойным), а не полноценной новой игрой.

Никакой умопомрачительной информации по игре пока нет — известно лишь, что выйдет она в 2003 году на PC, и, конечно же, на Xbox.

Ядерный Титбит

Наши северные соседи в очередной раз собираются порадовать игроков безумным квестом. Не знаю, удастся ли «Ядерному Титбиту» — творению Дани Шеловалова и студии VZlab — «сделать» культовый ГЭГ, но потенциал у проекта явно не маленький. Чего один только сюжет стоит. Главный герой игры — юный москвич — отправляется в Санкт-Петербург, что бы отдохнуть на полную катушку. О приключениях, которые ждут его в Северной Пальмире пока ничего не из-



вестно, кроме того что побывать парню придется в таких передрягах, что и врагу не пожелаешь. Графика в игре уже радует, а звуковое сопровождение должно вызвать бурю восторга у поклонников жесткого бита. Среди музыкантов, чьи произведения войдут в саундтрек игры: «DEADYШКИ», «Мистер Малой», «Пьянству Бойс» и «Dooby Jungle».

И много, много черного юмора...

N.U.D.E.

Что-то немислимое хотя бы сотворить парни из Red Entertainment — одного из подразделений славной компании SEGA.

«N.U.D.E.» — так называется их новый проект, который готовится к выходу на маздайном ящике. Главной героиней игры станет девушка-робот. Однако не спешите проводить аналогии с известными вам оторванными. В этой игре (кстати, аббревиатура N.U.D.E. расшифровывается как Natural Ultimate Digital Experiment) игрокам предстоит заниматься не отстрелом инопланетной нечисти, а воспитанием этой самой цифровой девчонки. Сам процесс обучения будет происходить с помощью специальной системы распознавания голоса — Microsoft's Xbox Voice Communicator. Причем ваша виртуальная подопечная сможет не только узнавать вас и выполнять всякие команды, но и отдавать отчет своим действиям — то есть практически самостоятельно мыслить.

Не знаю, что уж там у разработчиков в конце концов получится, но звучит впечатляюще.



Indus3

Игре все возрасты покорны!

— решили ребята из компаний Blizzard и Majesco.

Blizzard объявила о заключении взаимовыгодного соглашения с Тоусом — основным наполнителем американского рынка игрушек, поставщиком всяческих солдатиков и всякой нечисти. Теперь в качестве все той же «всякой нечисти» американские школьники будут покупать пластмассовые фигурки, в которых без труда можно узнать героев таких популярных игр, как «Diablo», «Warcraft» и «StarCraft».

В свою очередь, издательство Majesco в преддверии выхода кроваво-ужасного экшна «BloodRayne» решило связать раскрутку будущего мультиплатформенного хита с серьезными ребятами из любимого всеми пятиклассниками журнала «Playboy». Дело в том, что главной героиней «BloodRayne» является гиперсексуальная женщина-вампир, которой, понятное дело, самое место на страницах названного издания. Увидим мы ее там или нет, покажет время.

Intel Development Forum (IDF)

Журнал «Шпиль!» в лице

Андрея Гайдута (то есть меня) побывал в Москве на IDF — серии регулярно проводимых международных мероприятий, нацеленных на непосредственное общение разработчиков аппаратного и программного обеспечения с инженерами Intel и лидерами индустрии — для своевременного обмена знаниями и дискуссий в области новейших технологий.

Основной целью Форума можно назвать представление русскоязычному техническому сообществу самой свежей информации о развитии компьютерных и коммуникационных технологий и предоставление всем заинтересованным сторонам возможностей для обучения, общения и налаживания бизнес-связей внутри индустрии.

В белокаменной было реально холодно, однако теплый прием, организованный российским офисом Интела, свел на нет все капризы погоды.

И вот я уже в здоровенном концертном зале «Академический» Российской Академии

Наук. Сцена оформлена так, будто сейчас на нее выйдет, как минимум, какой-нибудь Пол Окенфольд и сыграет свой самый забойный сет. Однако не тут-то было... Главными действующими лицами (кроме Андрея Гайдута, разумеется) стали старший вице-президент и генеральный менеджер подразделения Enterprise Platforms Group корпорации Intel, Майк Фистер, и главный исполнительный директор корпорации Intel — Крейг Барретт.

Топ-менеджеры показали класс — одного только Баррета все заворочено слушали полтора часа. В перерывах между рассказами о перспективах внедрения последних интеловских технологий в бизнес на сцену выходили сотрудники компании и наглядно демонстрировали возможности этих самых технологий. Все выглядело потрясающе, и даже мысли о предстоящем фуршете не могли отвлечь от происходящего на сцене.

Кроме того, большое впечатление произвела речь Ольги Дергуновой — руководителя представительства Microsoft в СНГ. Буквально с первых же минут ее выступления стало ясно, что революционный скачок в развитии высоких технологий не за горами. (Словно в подтверждение этого тезиса журналисты без устали щелкали цифровыми фотоаппаратами и делали записи в ноутбуках.)

Короче говоря, мероприятие прошло на очень высоком уровне. Было интересно как специалистам (вроде меня) так и любителям (вроде меня ☺).

Бум? Бум!

И снова праздник на улице игровых строителей, игроиздателей и прочих личностей, имеющих отношение к прекрасному миру виртуальных развлечений. Дело в том, что за последний год рынок видеоигр — по заверениям представителей агентства Gerard Klauer Matison (GKM) — заработал на 20 % больше, чем было запланировано. Причиной тому, прежде всего, — рост продаж, вызванный тотальным падением цен на консоли нового поколения.

Что же касается позиций на рынке самих производителей приставок, то здесь ничего экстраординарного не происходит. Sony PlayStation 2 по-прежнему впереди планеты всей. Следом за ней плетутся Microsoft Xbox и Nintendo GameCube.

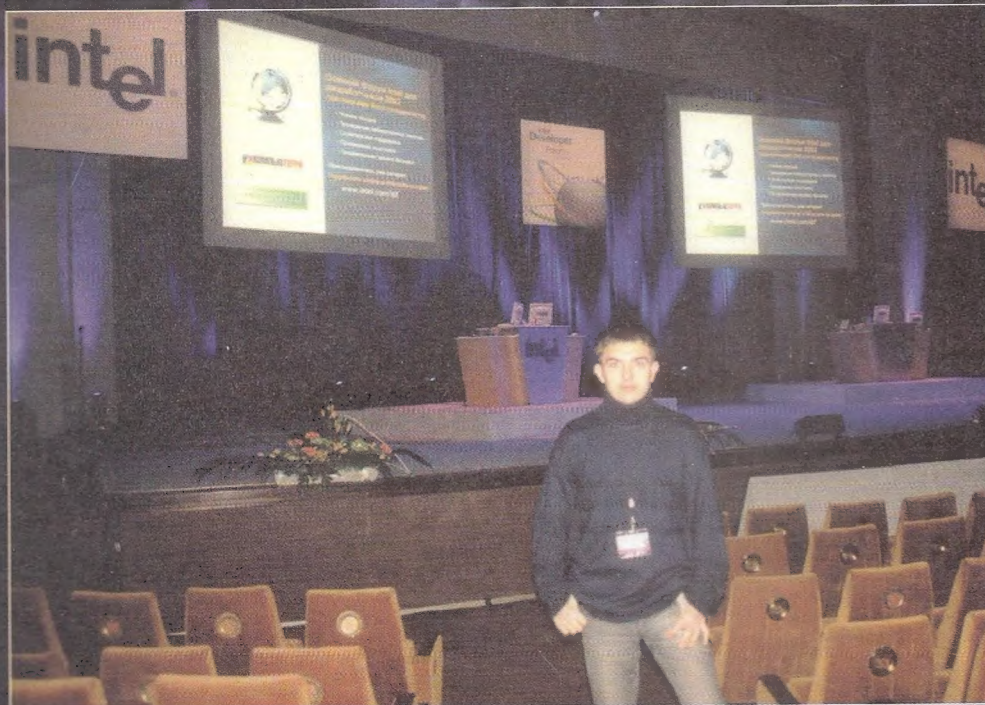
Новости от Microsoft

1 октября 2002 года представительство Microsoft в СНГ провело в нашей столице пресс-конференцию, на которой были объявлены результаты деятельности корпорации во всем мире, в СНГ и Украине в 2002 финансовом году. Скажу сразу — цифры впечатляют.

Общий объем продаж продуктов Microsoft во всем мире составил 28,37 млрд. долларов США, что на 12% превышает объем продаж прошлого финансового года (25,3 миллиарда). Чистый доход составил 7,83 млрд. долларов.

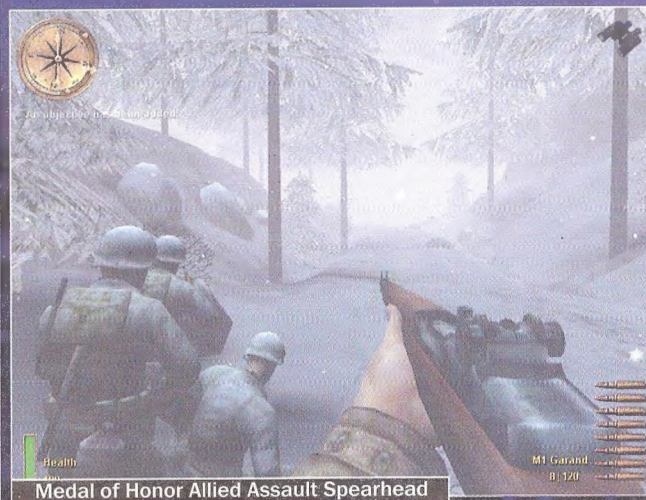
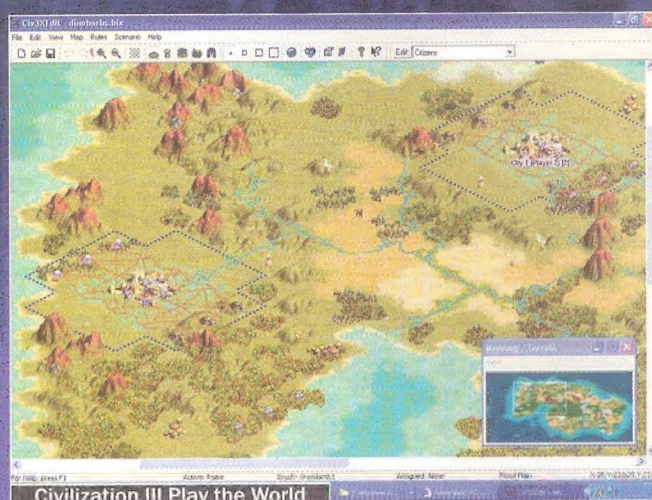
Не стоит забывать и о вкладе корпорации в развитие науки. Так, инвестиции в исследования и разработку за тот же период составили 4,3 миллиарда.

Общий объем продаж Microsoft на территории стран СНГ в 2002 году вырос на 80% по сравнению с показателями предыдущего (2001) финансового года. Доля продаж в Украине составила 26% от общего объема продаж в странах бывшего СССР; рост доходов корпорации в нашей стране составил 327%(!).



TGS 2002

Эти игры стоит подождать.



Был серый унылый день... Ничто не предвещало беды... ОН пришел в дождь, когда его меньше всего ждали; молча подошел; нагло и без малейшей жалости вырвал все необходимые ему сведения — и ушел, не прощаясь. Все были в шоке, хоть уже и привыкли — ведь это происходило далеко не впервые. А этот человек, который, как уже догадались самые сообразительные из вас, был редактором журнала «ШПИЛЬ!». Он просто делал свою опасную работу — составлял рейтинг самых популярных и самых продаваемых игр месяца.

1. IceWind Dale 2. Вот он — разгар популярности, когда игру все выставляют в первый ряд и хитро подмигивают, в надежде что вы еще не



THE BEST OF...

приобрели себе это прощальное, отлично сделанное РПГ-творение от Black Isle.

2. UT2003. Все на турнир! — кричали разработчики. И шли игроки, и скупали компакт, и запускали требовательную игру на своих мощных компьютерах. И играли они то с утра до вечера, то с вечера до утра. И получила игра за это второе место в хит-параде, так как не все то золото, что блестит.

3. No One Live Forever 2. Думается мне, третье место — это только старт для «NOLF 2»,



ведь такие игры вообще становятся играми года. Так что просто считайте это разминкой, ведь девушки с оружием способны на самые невероятные поступки...

4. The Thing. Вот она — страшная, милая сердцу, увлекающая игрушка. Все-таки полезно иногда возвращаться к тому, что заставляет бояться или хотя бы содрогаться иногда, — ведь люди-то подобное всегда любили...

5. Hitman 2. Наконец-то долгожданный киллер появился у нас целиком. Вот видите,



господа пираты, как некрасиво обманывать покупателей, которые теперь настороженно относятся к этой игре. Поэтому даже пятое место для нее — просто бешеный успех. Что ни говори, а народная память иногда делает деньги просто из ничего.



music

Параметры спутника :

Спутник: AMOS-1
Позиция: 4 град. западной долготы
Частота: 11405 МГц
Поток: 12659 Mb/s
FEC: 3/4
Поляризация: Н (горизонтальная)
Тел. для справок: (+380 44) 256 25 91

СМОТРИ МУЗЫКУ

Название: Xenus

Разработчик: Deep Shadows

Жанр: action/RPG

Дата выхода: первый квартал 2003 года

Путь брата

Наткнувшись на название Xenus, я сначала подумал, что уже и про брата Ксены, принцессы-воина, игру забавляли. А потом почитал, нарыл инфы разной... оказывается, это просто взрывной проект будет!

«Xenus» привлекает наше с вами (то есть отечественных геймеров) внимание еще и тем, что делается он украинскими хлопцами из компании Deep Shadows. Чтобы вы поняли, что они собой представляют, скажу, что раньше они работали во всем знакомой GSC Game World, а потом (видимо, от избытка потенциала) решили заделать свою компанию. В общем, Xenus станет их первым самостоятельным детищем, которое, кстати, будет базироваться на основе технологии Vital Engine, уже знакомой нам по Venom...

В узких кругах специалистов по разработке дизайна ящиков для анчоусов, а также



в журнале «Шпиль!» сложилась традиция начинать «превью по сути» с сюжета, посему не будем от нее отдаляться. Знаете, упомянув о брате, я был не так уж далек от истины. Братишка Ксены, правда, здесь так и не появится, да и, в принципе, он бы так же нужен, как зайцу стоп-сигнал.

...Короче, жили-были брат и сестра — Кевин и Мэгги Майерсы. Родителей у них давно уже не было, поэтому ребяташки привыкли самостоятельно готовить отбивные с чесночным соусом и заранее забивать очередь в ванную. Но однажды Мэгги, которая пописывала статьи в местную газету, отправилась по зада-



нию этого издания в Колумбию. И было бы все нормально, если бы она вовремя вернулась, но от Мэгги нет вестей уже полторы недели; и редакция решила сообщить эти не-веселые вести брату. Кевин, не упаковывая чемоданы с сувенирами, сразу же отправляется в Колумбию.

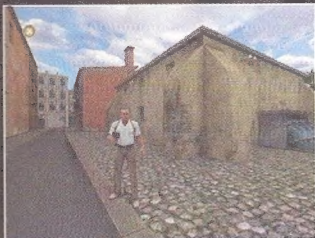
Колумбия перед Кевином предстает во всей своей красоте: страна, в которой издавна заправляют наркобароны и мафия, где все продается и покупается, где власть представляет тугие кошельки и реальную силу, а не народ, — эта страна не очень-то рада любопытствующим гостям. Кевину предстоит узнать,



что Колумбию пытаются подмять под себя аж шесть конкурирующих групп: органы власти, наркомафия, партизаны, индейцы, местные бандформирования и даже ЦРУ! Но, несмотря на это, БРАТ все равно найдет сестру — не зря же он служил во Французском легионе и посетил практически все горячие точки планеты, причем отнюдь не в роли наблюдателя...

Вот таким вот образом складывается сюжет игры. Причем интересен тот факт, что вам обязательно придется общаться с представителями каждой из группировок, получать от них задания, выполнять их — и при этом желательно ни





с кем не ссориться. Дело в том, что если вы испортите хоть с кем-нибудь отношения, то вам, вместо того чтобы получить инфу о сестре мирным способом, придется сопеть от напряжения, добывая ее из более труднодоступных источников. Исходя из этого, понятно, что сюжет обещают нелинейный — ведь даже в случае войны



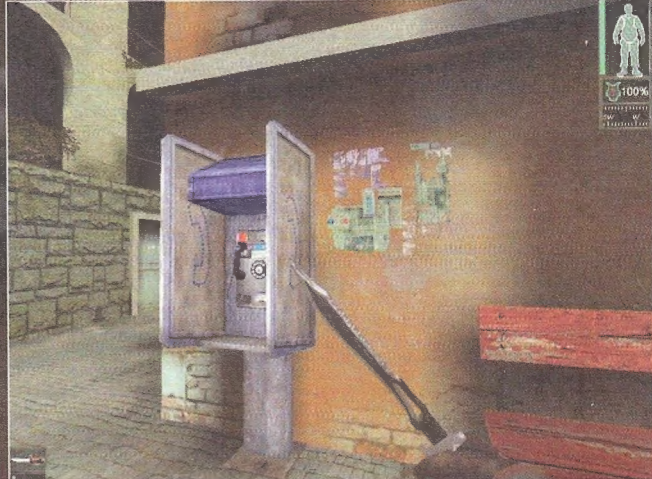
с одной из «команд» все равно будет возможность пройти эту часть по-другому; возможно вплоть до пяти вариантов решения. И каждый здесь сможет найти то, что хочет найти — стрельбу ли, разговоры ли, или же хитрость и уловки (прямо как у хитового «Deus Ex»).

Теперь отмечу, что события в игре раскинутся на 625 км², которые к тому же обещаются цельными и без различных лодингов. Кроме того, нам намекают на абсолютно интерактивный мир, в котором, кроме пешей прогулки, можно и на катере поплавать, и из танка залпнуть, и на вертолете прокатиться, и поймать перо Жар-птицы...



Плюс ко всему этому, разработчики обещают оригинальную физическую модель, которая будет просчитывать влияние определенного действия на каждый конкретный объект, и много других прелестей.

Раз уж речь зашла об РПГ, то где же характеристики и вся остальная лабуда? А вот вам — здесь аж 20 характеристик, которые будут прокачиваться в процессе в зависимости от частоты их использования. Кроме того, авторы обещают множество разговорчивых NPC с различными вариантами окончания диалога. Вообще, мир в Xenos'e, похоже, будет живым и существующим в реальном времени. Тех же NPC заставят постоянно двигаться по своим делам, а не стоять на месте и тупо втыкать в землю. Теперь будет так: один на работу опаздывает, другой с друзьями на футбольный финал спешит, третий просто гуляет... Мало того, к вам будут относиться в зависимости от вашего поведения, так что не рассчитывайте на чаепитие с партизанами, босса которых вы только что заваляли. И вообще AI в игре должен быть не хуже того, который мы видели в «Venom: Codename Outbreak». Ваши оппоненты обладают зрением, слухом и, самое главное, моз-



гами. Так, в случае ранения враг быстренько отползет зализывать раны и поливать вас свинцом из какой-нибудь нычки; может побежать за подмогой или вообще учудить что-то такое, от чего вы быстренько потянетесь к кнопке Loading... Плюс ко всему, у каждого из противников (в зависимости от того, кто он и кого представляет) будет своя тактика боевого поведения, так что поразмышлять даже во время боя придется.

Ну, раз уж дело о войне зашло, то и об оружии, и о других причинах упомянуть надо. В целом, вам придется попользоваться примерно двадцатью видами оружия, причем каждый вид имеет свои физические и боевые характеристики. Мало того, предусмотрен еще и апгрейд, который заключается в повышении скорострельности, точности, вместительности магазина. А в целом набор оружия вполне стандартен: ножи, пистолеты, автоматы, снайперки, пулеметы и т. д. Плюс —

куча защитных средств, камуфляж и различные полезные напитки и отвары.

Если говорить о графике, то по скриншотам отчетливо видно, что движок Vital Engine 2 — это очень мощная и красивая машина, поддерживающая самые модные графические штуки типа многослойных текстур любого разрешения, скелетной графики, анимации мимики лица и многого другого. Кроме того, благодаря движку, обещают современную мощнейшую звуковую систему с тремястами трехмерными источниками звука и пр.

В общем, если разработчикам «Xenos» удастся воплотить в жизнь все свои задумки, если они создадут отдельный живой мир, то игра сможет достойно претендовать на звание культовой. А пока — пожелаем удачи и творческого цунами всей Deep Shadows. И помните, ребята, мы на вас надеемся, а играть с надеждами геймеров — очень опасное занятие...

Юрий Гладкий



Название: World of Warcraft
Разработчик: Blizzard
Издатель: Blizzard
Жанр: MMORPG
Системные требования: немалые
Дата выхода: не скоро



Висит груша, нельзя скушать



Как-то (через пару деньков после выхода долгостоя под названием «Diablo II») один из разработчиков полез в холодильник за пивом.

Но пива там не оказалось — по причине все того же недавнего выхода «Diablo II» ☹.

Тогда данный товарищ полез на battle.net за почтой. Но и тут его ждал полный облом — сервер буквально трещал по швам от переполнивших его всякого рода некромантов, амазонок, варваров, паладинов и прочих аладдинов, с энтузиазмом истреблявших монстров и друг дружку.

Посмотрел, значит, Blizzard'овец на такую идиллию и ну репу чесать — ни пива, ни почты... Куда катится этот @%*%#& мир, и что же делать дальше?

И был день, и была ночь. А наутро поехал этот товарищ в банк. И купил он себе виллу, тачку спортивную, выделенку



быструю, сервер собственный да бассейн с пивом. А про себя так решил: надо бы этот беспредел с «Diablo II» повторить (видно, понравился ему бассейн с пивом). Откопала тогда банда разработчиков проект один, — и процесс пошел. И имя было этому проекту World of Warcraft (WoW). Вот о нем-то мы и поговорим.

События в «Мире Warcraft'a» происходят через несколько лет после событий «Warcraft III». Как и что — пока неизвестно. Ведь сюжетная линия «Reign of Chaos» еще не завершена (где-то бегают ночной эльф, ставший демоном, да и принца Артоса и его дружка



Лича тоже вроде как никто еще не грохнул). А сотрудники Blizzard — что партизаны — молчат да улыбаются ☺. Так что сюжет игры — тайна за семью замками и еще одной маленькой защелкой.

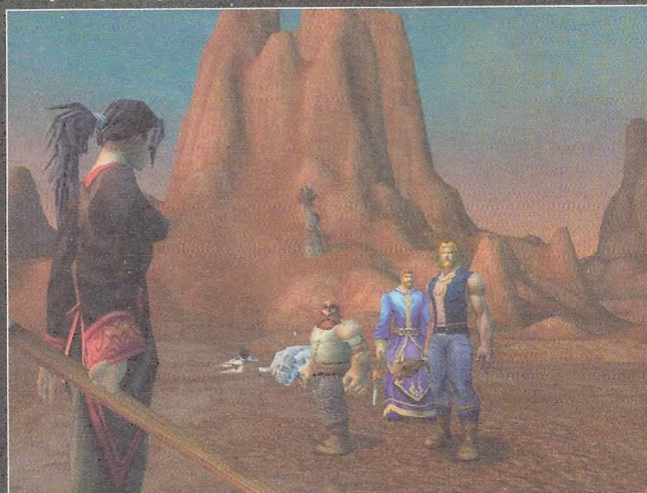
Тот факт, что игра происходит во вселенной Warcraft, еще не значит, что это будет стратегия. «WoW» будет исполнен в стиле Hack&Slash RPG, и, хотя в игре будет сохранен внешний вид вселенной Warcraft, она будет очень мало похожа на все, что нам приходилось видеть раньше. Создатели игры не стали в очередной раз изобретать велосипед — благодаря своему сюжету



и богатой истории, Вселенной Warcraft вполне по силам послужить основой еще не для одной игры.

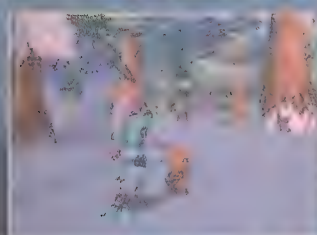
Мир Atheroth будет полностью трехмерным. Разработчики решили сохранить яркую мультяшность игры, столь характерную для Warcraft. Как по мне, модели персонажей (особенно дЭвушек с пропорциями Лары Крофт и здоровенными мечами) сильно пахивают чем-то японским — то ли аниме, то ли какими другими хентаями.

В игре предполагается графика, достойная приличного шутера. Полигонов на квадратный сантиметр персонажа или



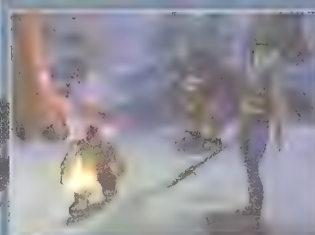


Уважимо, що в будні години роботи працівники підприємств, державних установ, анімація лица — одним словом, красотишша.



Даже на основе того немногого, что доступно для просмотра, ясно, что игра просто великолепна. Первоклассные световые эффекты и текстуры высокого разрешения будут приятно радовать глаз и... неприятно тормозить игровой процесс.

На выбор игроку будет предложено три вида. Один — Лилия и Тахора. Но большинство



prolonging the aircraft life cycle, reducing maintenance workload, and more weight. "It's a World of Warcraft, except the dragons, the orc, and a troll."

напоминаю, что в кампании ночных эльфов во второй миссии («Daughters of the Moon») можно найти Гидралиску. Горячо любимая всеми Гидра (или, если смотреть с позиций Терран и Протоссов, не горячо и не любимая) стоит за деревьями — вверх и вправо от того места, где находятся баллисты.



Вдумчивый читатель скажет: «Aircraft» — это хорошо, но при чем здесь несъедобная груша?». А при том, что я сейчас вылью в ваш мед бочонок дегтя. MMORPG — это Massive Multiplayer On-line RPG. Правда, последние три буквы это чистой воды гонимо — Blizzard еще в жизни ни одной РПГ не сделала. Хотя, как-никак, онлайн-овая игрушка, так что задания и головоломки будут

очень интересными и трудными, а решать их придется всей командой (одна голова — хорошо, а полторы — лучше 😊).

Как и в любой другой игре от «Метелицы», виртуальная жизнь игрока будет неспешно протекать в собирании предметов и развитии персонажа.

средством выполнения квестов, которых, кстати сказать, будет немало. Сама же игровая вселенная будет просто огромна, и загрузить ее всю сразу вряд ли реально. Но для нашего брата геймера еще более нереально попасть в такой волнующий и прекрасный мир «Варкрафта».

А чтобы все-таки эту грушу скушать, нужно быть, в натуре, добрым молодцем: тачку (на



базе Р4) иметь нехилую DVD-привод (скорее всего), копию игры лицензионную, да и немалую сумму в единицах условных, чтоб периодически за все эти удовольствия платить.

Да уж, подумаешь, всего ничего — раз плюнуть...

Несостоявшийся
Таурн-вождь
Алексей Лещук



Название: The Y-Project
 Разработчик: Westka Entertainment
 Издатель: Westka Entertainment
 Жанр: FPS
 Дата выхода: 15 марта 2003 г.
 Системные требования: не определены



Тараканы бега

Эта история могла начинаться так: вот уже месяц директор Westka Entertainment приходил домой после работы и с криками «Убью!» гонял по квартире. Соседи, было уже, заподозрили неладное, но тут всплыли настоящие мотивы директорского горя. Не был виноват даже пудель жены, без устали украшающий ковры своими горками, — нет, оказывается, у директора в квартире просто-напросто завелись тараканы. Вконец устав от сражений с ползущей напастью, он выгнал из дома и решил уничтожить насекомых, а на работе распорядился насчет разработки игры, в которой можно было бы убивать насекомых.

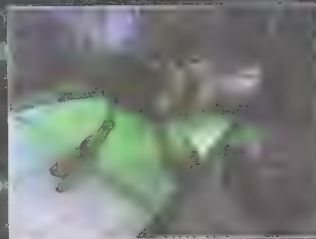
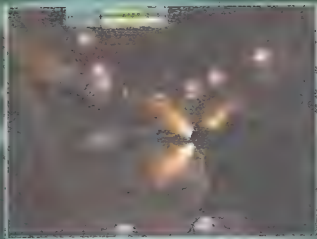
Возможно, конечно, что все происходило несколько иначе, однако факт налицо — игра The Y-Project, в которой придется бороться с мутировавшей ползучей напастью, вскоре увидит свет. И вот как там все будет происходить.

Перед нами будущее на отдаленной планете-колонии —



цветущей и пахнущей. Точнее, «колония» — это громко сказано, потому что поселенцы пока еще только летят к месту будущего жительства на звездолете. Летят долго и скучно. Поэтому и решают пофантазировать. Для воплощения своих фантазий эти умники взяли различные виды насекомых да и применили к ним достижения генной инженерии. И понеслось... Кто-то трудился над созданием таракана, похожего на вратаря любимой футбольной команды; кому-то взбрело в голову поработать над жуком для придания ему схожести с Эйфелевой башней и т. д. и т. п. А всю эту муть назвали Y-Project'ом.

Но вот колонисты прибыли на место, вот и на планету вы-



садились, и заселяться уже стали. Да вот только не уследили — и один из подопытных жучков свалил из лаборатории...

Теперь-то и начинаются приключения. Тварюка эта плодотворно оказалась — аж жуть. И за 70 лет успела мутировать и подарить планете потомство, которое, в свою очередь, тоже хлебом не корми — дай только помутировать и поразмножиться со сверхзвуковой скоростью. В общем, начали они даже людей уже щемить — и те, не выдержав, построили над одним из мегаполисов стеклянный купол и свалили все туда. Но и эта мера оказалась не слишком эффективной — насекомые разбили купол и появились в гости...

И вот в разгар этой веселухи появляется вы. Ваша роль — специальная, эдакая, уничтожение насекомых. Но есть одна заморочка: вы родились уже под козлаком, и поэтому не в курсе предисловия, из-за чего придется к нему еще выяснять.

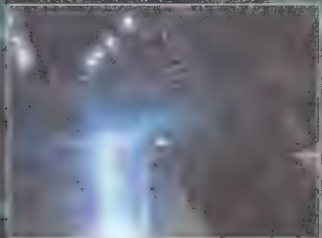
Кстати, возможно, что-то бо разнотипные, очень же неплохие — ведь с детства вас заставляли серьезно заниматься спортом, читать много книг, поэтому вы эдакий ученый, военный или военный ученый. Соответственно, в игре существует две фракции — ученых и военных — с которыми в процессе всей игры будут пытаться перетянуть вас на свою сторону, заманивая всевозможными





способами и предлагая различные технологии. Учитывая РПГ-шность игры, вы сможете метаться от одной стороны к другой, одалживая необходимые технологии то у тех то у других. Правда, слишком уж увлекаться не стоит — как известно, жадность уже не одного фараона сгубила.

Весь процесс исследования и уничтожения bug'ов построен на ломовом прохождении уровней, общении с различными NPC, на исследова-



нии и просмотре сюжетных роликов. Разработчики отмечают, что это будет нечто среднее между «Deus Ex» и «System Shock 2». Итого обстановка ожидается еще та.

Что касается издания, то игра будет разбита на пять

частей с отдельными миссиями. Причем миссии обещаются весьма обширными и должны включать до семидесяти уровней. И, как я уже отмечал, в зависимости от того, за какую из сторон вы собираетесь играть, и будет развиваться сюжет. А вообще, лучше всего найти золотую серединку — чтобы и у военных оружие с хитрой ухмылкой набирать, и при этом ученые чтобы разными научными причиндалами оснащали.



Но все должно быть в меру. Кстати, нелинейность игры тоже обещает проявиться в самой полной мере — ведь к достижению цели можно подходить хоть с умелыми руками, хоть и с не менее умелым гранатометом.



Оружие, как и, собственно, главный герой, будет модернизируемым. Так, в игре наделали 15 видов оружия, но собирать вы сможете лишь пять из них, так как остальные предоставляются в зависимости от выбранной вами стороны. Кстати, это еще не вся оружейная дискриминация, так как в инвентаре может лежать лишь десять видов wearons, а офигительная пушка, которую вы только что получили от солдафонов, окажется утерян-



ной в связи с получением какой-нибудь взрывоопасной научной примочки. Нехорошо как-то получается...

Что касается графики, то это будет нечто. Однозначно. Впервые, мне довелось увидеть ролик, который был просто су-

пер. Во второй, игра строится на последней версии Unreal Warfare, так что поддержка всех модных видеозффектов гарантирована. Вообще для «The Y-Project» сначала хотели взять движок от «DOOM 3», но парни из id сказали, что сначала должно выйти их детище, а там уже — пожалуйста, берите. Зато Epic с радостью предоставил движок, и, думаю, что не зря.



Так что ждем звуков и тангов — все-таки после «S.T. 2» ничего в этом роде так и не вышло, никто и не делал.

P. S. По последним данным работа над проектом приостановлена из-за проблем у разработчиков. Жаль, что хотелось бы потерять такой ролик...

Юрий Гладкий
по заказу Общества
борьбы с тараканами



Название: Commandos III: Mobilization
Разработчик: Pyro Studios
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: tactical RTS
Дата выхода: лето 2003 г.



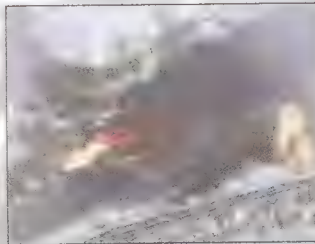
Коммандос молодости нашей

Скорее всего, особой нужды рассказывать о том, что представляет собой «Commandos» от Pyro Studios, нет. Первые две части игры, вместе со всевозможными add-on'ами, разошлись по всему миру многомиллионными тиражами, а сама игра бесспорно вошла в разряд культовых. Великолепный геймплей, наряду с отличной графикой и не отстающим от них звуковым сопровождением, — вот секрет успеха горячих парней с Пиренейского полуострова. Так что нечего удивляться тому, что одной из самых ожидаемых игр следующего года следует назвать **Commandos III: Mobilization**. На данный момент информации по этому проекту не сказать чтобы много, но, учитывая огромный интерес к нему со стороны украинских (и не только) геймеров... Короче, понеслась!

По заверениям разработчиков, в будущем хите (а то, что

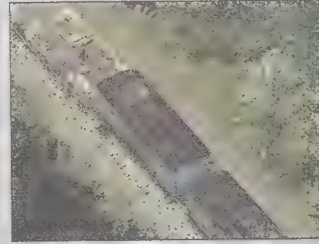


это будет хит, похоже, не сомневается никто) нас ждет тщательно проработанная сюжетная линия. Игра больше не будет разбиваться на миссии. На смену придут некие «три комплексные истории персонажей», действия которых будут разворачиваться в Сталинграде, во Франции, Германии и, конечно же, в Нормандии во время высадки союзников. Причем во время битвы под Сталинградом шестеро (вместо девяти) наших старых знакомых из предыдущих частей впервые повстречают советских солдат. Пока не известно, будут ли они помогать друг другу, но русскую речь мы однозначно услышим.



Незначительные изменения претерпит и сам игровой процесс. Разработчики хотят сделать больший акцент на action-составляющую, собираясь таким образом привлечь к проекту, кроме фанатов, еще и новых игроков. При этом они заявляют, что «Commandos III» станет самой динамичной и захватывающей игрой серии. Поверим пока на слово.

Задания, которые по ходу игры придется выполнять вашей группе, отличаются завидным разнообразием. Игрок будет попадать в самые невероятные ситуации, не имея при этом ни малейшего представления о том, что его ждет дальше. Так, например, в одном из



эпизодов игроку выпадет захватить управление поездом, до отказа набитого немецкими захватчиками. Придется пробираться по крышам вагонов, рискуя слететь на полном ходу или схлопотать пулю. Что касается вооружения, то в арсенале коммандос появятся новые виды взрывчатки и орудия, использование которых должно быть очень эффективным и, одновременно, весьма эффективным. Можно будет уничтожать вражескую технику или же использовать ее против фашистов — предварительно, конечно же, угнав. Кстати, означенная техника будет занимать в развитии сюжета далеко не последнее место. Чего





стоит хотя бы момент, когда наши герои, совместно с бойцами французского Сопротивления, устроят засаду на колонну вражеских танков.

Кроме того, чумовые испанцы добавляют несколько новых типов солдат, среди которых будут попадаться десантники, эсэсовцы, агенты гестапо и всякие там бойцы элитных подразделений. Последние

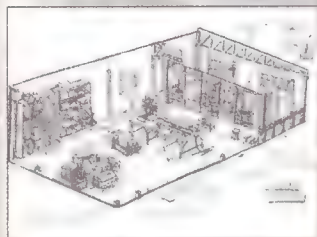


и проволоку колючую зубами перегрызают, и коня на скаку тормозят, и в избу, ими же и подожженную, входят.

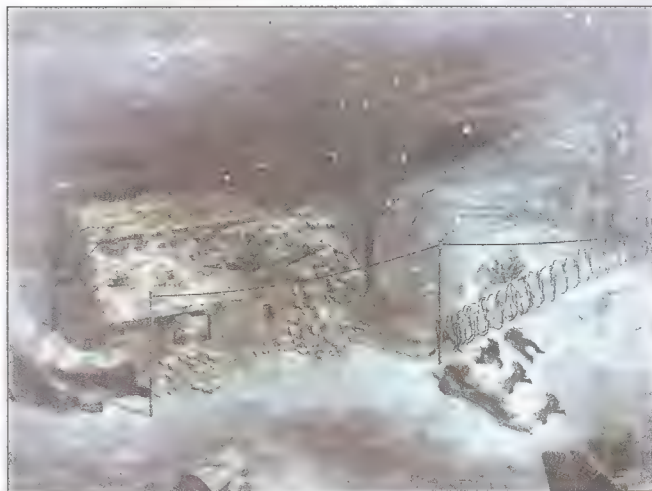
Конечно же, улучшится и искусственный интеллект врагов. Каждому подразделению будут присущи отличительные черты — и вы не сможете предугадать, как немец поведет себя в следующую секунду. Придет-

ся, дорогие мои, тщательно продумывать все операции. Иначе убьют — как пить дать, убьют и фамилии не спросят.

Все сказанное выше, несомненно, радует. Однако больше всего в будущей игре поражают возможности нового графического движка, который сваяли умельцы из Pyro Studios. Во-первых, они полностью изменили систему освеще-



щения и функции работы с графикой. Последнее новшество позволяет реализовать огонь, взрывы и капризы природы просто на потрясающем уровне! Я бы не высказывался так восторженно, если бы собственными глазами не видел официальный видеоролик из игры. Движение упоминавшегося мною поезда; воздушные



атаки, после которых некоторые постройки разрушаются полностью, а другие частично; солдаты, парящие на парашютах... При этом разработчики не спешат переходить в полный 3D и не отказываются от использования предварительно отрендеренных ландшафтов. В противном случае, по их словам, они не смогли бы реализовать то качество графики,

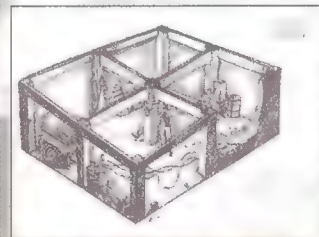


на которое рассчитывают поклонники игры. (А ролик действительно впечатляет и заставляет с еще большим нетерпением ожидать выхода игры.)

Масла в огонь подливают еще и сообщения о том, что над звуковым сопровождением «Commandos III» работает Матео Паскуаль — композитор, писавший музыку для вто-

рой части игры. Ну и, соответственно, для полного нашего разрыва планируется поддержка Dolby Digital или EAX Advanced HD. Не останутся без внимания и любители сетевых баталий: дезматч будет точно, а над остальными режимами пока еще ведется работа.

И последнее — основатель Pyro Studios, старший исполнительный директор и, по совме-



стительству, главный дизайнер будущего шедевра — Игнасио Перес Дольсет — заявил, что «Commandos III» станет последней игрой этой замечательной серии. На смену должна прийти новая серия, действие которой разворачивается в будущем. Радоваться этому или огорчаться? Время покажет.

Андрей Гайдут



В Интернет с фантастической скоростью 56K!

Omni56k Omni 56k Plus

Если вы требовательный пользователь Интернет, то ZyXEL OMNI 56K (V.90) для вас!

- новый ZyXEL- чипсет большой степени интеграции M4,
- Omni 56K Plus имеет RS-232 & USB интерфейс, а Omni 56K - RS-232 интерфейс, адаптирован к телефонным линиям Украины, обеспечивает надежную связь на скорости 33.6 Kbps (V.34 bis) по обычным телефонным линиям и 56 Kbps (V.90) по цифровым; (особенности модемов для Украины смотрите на www.vector.kiev.com)
- система речевой почты поможет не пропустить ни одного важного звонка в ваше отсутствие;
- полная совместимость с любым факсимильным оборудованием - 14400 бит/с (G3 Fax);
- энергонезависимая память (flash) для загрузки микропрограмм.

Сертификат соответствия
UAT 017 00 10095-00
от 25.07.00 г.

Vector

<http://www.vector.kiev.com>
<http://www.vector.kharkov.com>

Киев: (044) 225-7021 Харьков: (031) 225-7021 Одесса: (048) 725-0544
Днепропетровск: (0532) 56-3668 Львов: (0322) 725-0544
Закарпатье: (0312) 725-0544 Симферополь: (0652) 725-0544

Название: Hegemonia: Legions of Iron

Разработчик: Digital Reality

Издатель: DreamCatcher Int.

Жанр: 3D RTS

Дата выхода: 14 ноября 2002 г.

Системные требования (норм.): P3 600, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Card



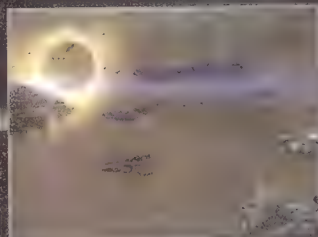
Я Земля! Я Земля! Хочешь, буду тебе пухом?

Космос может быть разным. Рассмотрим некоторые возможные варианты. *Космос №1:* на часок забываете курицу в духовке и потом смотрите на то, что осталось в кастрюле. *Космос №2:* Мужской

идеализм советских времен, обилие машин такой черной дыры. *Космос №3:* год 2104...

Да, именно в космосе 2104 года мы и находимся. Конечно с того, что это на год много пролетели, а время, когда здесь происходят события в новой игре от разработчика IronHorn Games 1.02 под названием *Hegemonia: Legions of Iron*. Телерь, дорогой читатель, если у тебя есть желание погрузиться во этот игровой творении, уставиайся (установка в своем гаме не может быть сасен в Сетерной Коронке (или где ты находишься?), потому что в игре нет).

Поэтому не забудь, что в игре нет. По этому не забудь, что в игре нет. По этому не забудь, что в игре нет.



как, например, ваш любимый круглосуточный магазин через дорогу. Кроме того, население на Марсе буйно разрастется и достигнет числа в 700 миллионов человек. Именно здесь делаются теперь практически все научные открытия и достижения — Земля лишь контролирует этот процесс.

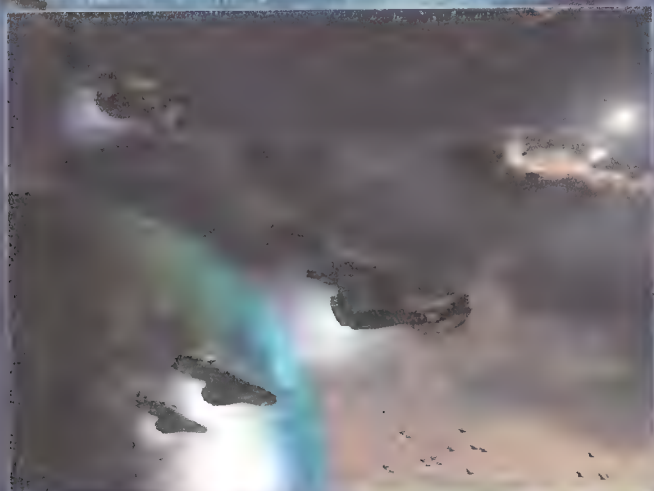
Пожалуйста, дело, что для создания такого количества людей на планете необходима (и существует) собственная рыночная экономика, армия и множество ресторанчиков быстрого питания. Видя такую картину, все отдаленные планеты (Земля) получают от контакта с Марсом, конечно, того, чтобы дать



на Голубую Планету. Вот так-то — тихо и постепенно — и появилась ОК (организация колонистов), которая стала для Марса и всех, кто с ним, чем-то вроде правительства.

Короче, ОК с каждым днем крепнет и уже пытается отсоединиться от Земли и даже разделить с ней власть. Земля же, хоть и видит такой беспредел, надеется еще как-то усмирить

отступников и назначает переговоры на Луне. Как и следовало ожидать, переговоры ничем полезным для Марса не заканчиваются — Земля считает требования марсиан чрезмерными. Дальше больше — происходит нападение на марсианскую делегацию. Земля свое участие отрицает. В общем, ОК, в конце концов, провозглашает полную свою неза-





космос, разрывает все его границы с Землей... И начинается война, в которой вам и не придется участвовать. Хотя, конечно, при отношениях между землянами и марсианами может не ограничиваться — космическая война и развития технологий удастся установить контакт с инопланетянами (некоторые из которых далеко не самые миролюбивые...).

Вот такой сюжет подготовили авторы. Теперь стоит взглянуть и на то, как и какими приборами это блюдо надо кушать. Во-первых, нам предложат две кампании: одна за марсиан; вторая же, понятно, за землян. Кампании — по желанию седых стратегов-разработчиков — будут разбиты на миссии. В миссиях придется и территории разведывать, и новые планеты колонизировать, и, конечно же, воевать. Кстати, на поле брани можно будет выпустить до пары сотен кораблей — так что готовьте сварочные очки, будут плавиться миллионы тонн металла.

Лично вам отводится не просто роль наблюдателя за

сюжетными перипетиями, но и полноценное участие в игре. Вы начнете игру в чине капитана и потом — методом проб и ошибок, управляя сначала немногочисленными группами и кораблями — пройдете путь до главнокомандующего. Ясное дело, самостоятельно управлять всеми подразделениями вы не сможете, поэтому на помощь приходит великий



и могучий (хотелось бы и это верить) АИ, который под видом офицерского состава будет заправлять делами.

Кстати, вспомогательная РЛГ заиграет бошом и в гегемонию, потому что игра будет масштабнее NPS с индивидуальными характеристиками, которые после выполнения заданий и перехода к новой миссии изменятся.



Что касается масштабов игры, то могу сообщить, что играть будем не только в Солнечной системе. Вообще, авторы обещают загрузить нас работой на нескольких системах сразу, а на более высоких уровнях вообще подкинут для обработки целые десятки систем. Собственно, исходя из таких игровых размеров, понятно, что главной вашей работой



станет отнюдь не выращивание фикусов где-то на Нептуне. Вам придется заняться кое-чем гораздо более глобальным — на вашей совести будет общее распределение ресурсов между боевыми единицами, управление действиями флота, оборона, атака. Конечно, придется позаботиться и о работе промышленности, и о развитии новых техно-

гий, которых, кстати, обещают около двух сотен.

И всю эту вашу вселенскую гегемонию будут украшать всяческие космические штуки типа метеоритных дождей, астероидов, черных дыр и пр. Кроме того, как я уже отмечал, придется пообщаться и с гуманоидами, которых здесь приготовили аж четыре вида (и, следовательно, столько же их цивилизаций).

Что до внешних красот, то скриншоты, доступные на данный момент, очень даже неплохи; приплюсуйте сюда еще и обещанные высокополигональные кораблики на новом движке Walker (который, кстати, уже заказали для танков многие производители вооружения), а также все современные графические фишки и сравнительно небольшие системные требования... В общем, все обещает быть на уровне. А вот на каком именно — мы еще посмотрим.

Юрий Гладкий
со спец. репортажем
с Байконура



Название: Devil May Cry 2
Платформа: PlayStation 2
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Жанр: action
Дата выхода: начало 2003 года



Наши монстры громко плачут...



В то время, когда драконы устанавливают над Землей власть огня, а оторванные девчонки пачками валят вампиров (успевая при этом сниматься в малобюджетных сериалах), полудемон-получеловек Данте готовится к бою нечисти посередкей. При



чем уже во второй раз. Видать, в первый раз он упустил.

А если серьезно, то вторая часть «Devil May Cry» — одной из самых зубадосветельных игр для PlayStation 2 — выйдет в 2003 году. Devil May Cry 2 обещает стать не менее популярной, чем ее предшественница. Как обычно бывает в таких случаях, разработчики не стали изобретать велосипед, а взяли за основу игровой процесс удачной первой части, придумав новую историю, улучшили графику, звуковое сопровождение и ввели пару-тройку новых фишек. Иначе говоря, обошлись косметическим ремонтом.



Говоря об этой игре, прежде всего хотелось бы коснуться мест, где отважный Данте будет проводить свои социально-санитарные работы. Сразу отмечу тот факт, что новая игра будет раза в два больше оригинала. Соответственно, увеличивается и удовольствие от ее прохождения. Учитывая, что на



этот раз герой будет сражаться за членами какой-то развратной секты, ведущей свою деятельность, скорее всего, на территории современной Америки, скриншоты с изображением Данте, стоящего на вершине небоскреба, удивления вызвать не должны. Хочу заметить — разработчики заведе-

т, что их героя можно будет увидеть в полной мере — этот страх высоты, а также прыжки — прыжки бета-версии или тройного прыжка — должны вызвать у поклонников это готическое настроение восторга. На демонстрации «Devil May Cry 2», проходив-



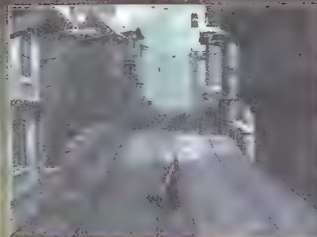


во всем Tokyo Dante сможет не только бороться за право жить, но и влиять в разные стороны (в том числе на историю). По сравнению с первой частью в игре появятся новые персонажи и враги, а также новые локации.

Но и Майстры станут важными персонажами, так что Dante, чтобы не потерять их, должен будет бороться с ними. Это будет очень интересно, ведь Майстры — это те, кто владеет ма-

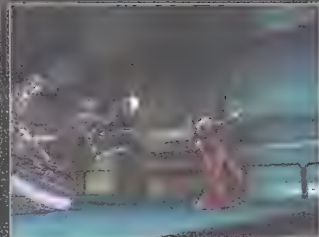
гией, и они могут сделать много плохого. В игре Dante будет бороться с ними, и это будет очень интересно. В игре Dante будет бороться с ними, и это будет очень интересно. В игре Dante будет бороться с ними, и это будет очень интересно.

В игре Dante будет бороться с ними, и это будет очень интересно. В игре Dante будет бороться с ними, и это будет очень интересно. В игре Dante будет бороться с ними, и это будет очень интересно.



гии, и они могут сделать много плохого. В игре Dante будет бороться с ними, и это будет очень интересно. В игре Dante будет бороться с ними, и это будет очень интересно. В игре Dante будет бороться с ними, и это будет очень интересно.

В игре Dante будет бороться с ними, и это будет очень интересно. В игре Dante будет бороться с ними, и это будет очень интересно. В игре Dante будет бороться с ними, и это будет очень интересно.

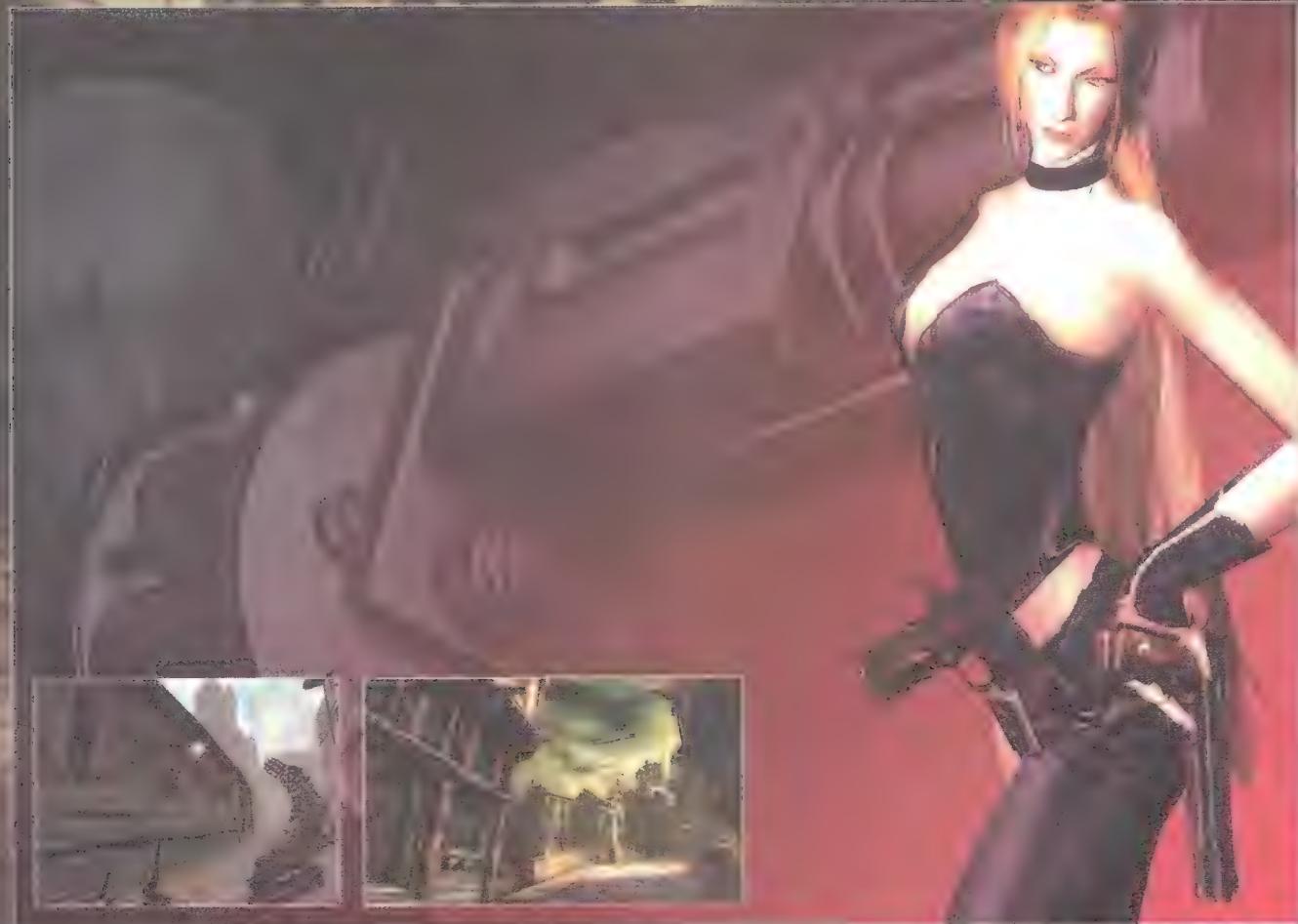


может. Однако время не стоит на месте — и вот уже разработчики заявляют о том, что персонажи и среда, их окружающая, в «Devil May Cry 2» будут выглядеть в два раза лучше, чем в оригинале.

Соответственно, на уровне будет и звуковое сопровождение. Как же без него...

А в конце позвольте отметить, что игры такого уровня выходят редко и, к сожалению, отнюдь не на PC. Так что, если вы еще в сомнениях — покупать себе PS2 или не покупать — думаю, выход «Devil May Cry 2» должен все-таки склонить вас в сторону положительного ответа. Тем более что еще есть время подкопить денег.

Андрей Гайдут



Сибирские пельмени. Пачка третья

(продолжение)

Аралбад

Дело происходит после вашего выхода из дирижабля, когда Кейт надо спуститься вниз к фонтану.

После отнюдь не самого приятного звонка Марсона входите в дверь отеля Кронски (слева). Можно, конечно, потрепаться с администратором, но толку от этого, честно говоря, никакого.

Идите два экрана вниз, откройте небольшую дверцу слева. Там возьмите с полки бутылку моющего средства, после чего идите к фонтану и вылейте туда всю бутылку. Возвращайтесь в отель, откройте шторы и с помощью звонка на стойке позовите футбольного фаната. То, что он увидит, заставит его побежать на помощь к фонтану.

Идите за стойку и пошарьте вокруг телефона. Возьмите брошюру с написанным на ней красным телефонным номером и нажмите на маленькую красную кнопку, открываю-

щую дверь-решетку. Найдите в книге регистраций имя Елены Романски. Вот вам ее код — 1270.

Выходите из-за стойки и идите через дверь-решетку к бассейнам, которые надо обойти справа. Вот теперь — через нишу и вперед. Там вы увидите стол с бокалами — прихватите один. Идите отсюда (вперед), а затем налево — чтобы найти кодовую машину справа. Подойдите к ней и введите 1270 — теперь дерните за рычаг. Ничего не произойдет, так что возвращайтесь на экран назад (вниз) и идите вправо.

Дверь справа окажется открытой. Войдите и поднимите с пола карточку доступа. Новый код — 0968. Назад к кодовой машине, вводите полученный код и дергайте рычаг. Дверь откроется. Выходите через открытую дверь, одевайте противогаз (он справа от вас). Открывайте вторую дверь и выходите на улицу. Идите



вправо и дальше по мосту, пока не встретите в беседке Елену Романски.

После разговора с Кейт, Елена попросит позвать своего автомата. К беседке прибежит разъяренный администратор Феликс и примется загонять Кейт, за что и получит от Елены по шапке.

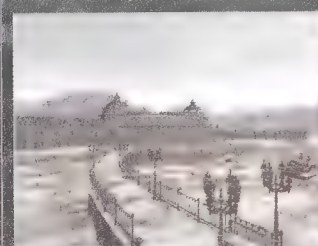
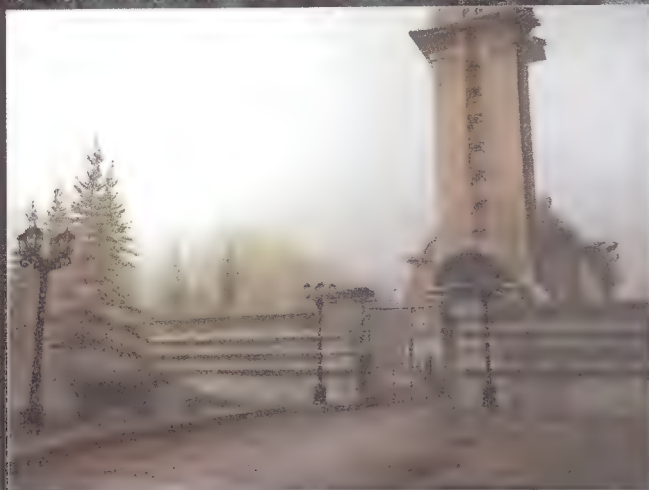
Идите к колоколу, висящему чуть ниже беседки, и снимите его с крепления. Далее двигайтесь по мосту к двери, через которую попали сюда, но не заходите в нее, а повесьте колокол на такое же крепление с цепью. Дерните за эту цепь.

Входите внутрь, снимите противогаз и повесьте его на место. Пройдите экран вниз и поговорите с автоматом

Елены. Он слышал звук колокола, но боится выходить наружу, так как сильные ветры могут повредить механизм. Кейт предложит Джеймсу воспользоваться противогазом, и автоматон уедет к Елене. Позвонит мать Кейт, а потом подойдут Джеймс и Елена.

Поговорите с Еленой о Гансе. Та хорошо его знает и мечтает встретиться. Проблема в том, что Елена давно уже не пьет, у нее пропал голос. Правда, вы узнаете, что коктейль из отеля «Моритц» как раз для Елены способен вернуть голос.

Возвратитесь по номеру, написанному красным в брошюре отеля Кронски (4643-3643). Это и есть телефон отеля «Моритц».





Вам назовут кнуредиректы коктейля «Яблоко Елены». Все рецепты: часть воды, часть самого коктейля, часть меда, лимон и лед. И смешать, естественно.

Посмотрите на внутреннюю стенку бадя, вода которой предназначена для Дэнса. В бадю возьмите пол лимона и банку экзотического сока меда.

Теперь двигайтесь направо, дважды вниз и дважды вправо. Возле мужиков и бассейна увидите квадратную каменную бадю с водой. Пройдите за нее и поверните колесо, чтобы открыть горячую воду. Когда из бадю пойдет пар, прогрейте в ней банку меда, от чего тот растает. Возвращайтесь и бар, перейдете к столу у входа на кухню. Встаньте к столу спиной к бару, поверните колесо, чтобы открыть горячую воду. Возле бадю увидите кнопку, переключите на скрипичный ключ (переключатель справа) и нажмите «ми» (третья белая клавиша). Нажмите кнопку с изображением пчелиных сот черного цвета, потом кнопку с лимоном, затем — с изобра-



жением снежинки и, наконец, самую правую кнопку в том ряду — шейкер. Коктейль готов, у Елены появился голос, но она не верит в это. Поставьте хрустальный бокал на стойку чуть правее Елены и заговорите с певицей. Бокал не выдерживает напора оперного вокала и лопается, открыв Елене путь к гостеприимному Комколзграду!

Идите в кабину дирижабля Позвонит Оливия, которая на какой-то высоте замутила с Дэнсом, хотя Кейт, если честно, на это уже попросту забыла. Подходят Елена и Джеймс. Смотрите мультики и слушайте «Очи черные».

Здравствуй снова, Комколзград!

По лестнице поднимитесь вверх, осмотрите дверь клетки и откройте ее с помощью рычага на стене. Выпустите Елену. Зайдите внутрь клетки и с помощью отвертки открутите у автомата-пианиста Оskarовы руки. Выходите из клетки (налево и вниз). Кейт откроет железную дверь, но, как только Елена пройдет туда, стальные прутья решетки вновь закроют выход. Маньяк Бородин заявит, что, если ему не вернут Елену и руки, то он не отвечает за свои действия. Кейт объявляет ему войну, отдает руки Оskarа Елене и на-



казывает ей идти в вагон, вернуть руки владельцу и быть в полной готовности к экстренному отправлению.

Спускайтесь на лифте в шахту и идите вперед — к противоположному лифту, рядом с которым стоят генератор. На полпути раздаются звуки взрыва. Продолжайте движение. Дерните за рычаг справа. Покажется кабина лифта, но в ней — взрывчатка с часовым механизмом. Кейт решает отбежать подальше, а где-то взрыв превратит лифт в кучу обломков.

Возвращайтесь в сторону взорванного лифта. Не доходя до него, вы увидите, что ударом снесло решетку, закрывающую воздуховод. Залезайте в отверстие и... Кейт вылезает из трубы прямо на платформу чуть правее взорванного лифта.

Подойдите к полуоткрытому деревянному ящику слева и возьмите там динамит. Идите вдоль поезда, пока не увидите Оskара. Поговорите с ним и зайдите в вагон. Гигант-автоматон перегорит поездку, а Кейт позвонит Дэн (умалчивая, кстати, о новом качестве своих отношений с Оливией). Но Кейт быстренько выводит его на чистую воду.

Выходите из вагона и идите к гиганту. Установите динамитный заряд на правой ноге гиганта и смотрите ролик об экстренной эвакуации из Комколзграда.

И опять Аралбад

Выходите на платформу и идите налево, затем направо. Поверните колесо пружинной машины и дерните за рычаг, чтобы завести механизм поез-

да. Поговорите с Оskarом. Кейт и Оskar уже почти соберутся отправляться на поезде дальше, как появляется Феликс с сообщением о том, что в отеле Кейт ждет посылка. Подойдите к стойке Феликса в отеле и возьмите из коробки (она стоит слева от телевизора) монта-автоматона. Позвонит разъяренный Марсон. После звонка Марсона зазвонит телефон Феликса. Мадам Романски жалуется, что Кейт в баре.

Идите к бару, поговорите с Еленой. Она расскажет, что у Елены проблемы со здоровьем. Елене надо раскопать самолета, который упал в океане. Джеймс скажет, что в снежную погоду противогаз надевать не нужно — снежные покровы закрывают песок и соль и утихомиривают ветер.

Выходите на улицу, надевайте противогаз. Теперь поговорите с Гансом Воралбергом — он сидит на скамейке. Получите его подпись на договоре — Ганс не прочтет его, потому что не умеет читать. Примите звонок от Марсона и обрадуйте его.

Ну, а теперь приглашаем вас на просмотр просто фантастически красивого видео о Кейт, которая выбирает между работой в Нью-Йорке и продолжением путешествия к загадочному острову Syberia.

P. S. Игра закончилась — но зато теперь у самого красивого и увлекательного квеста, в котором разработчики сумели создать и оживить некий виртуальный мир, появилось имя. Syberia.

Известный
поетатель пельменей
Юрий Гладкий



Название: Sudden Strike II /Противостояние
Разработчик: Finaglew
Издатель: CDV Entertainment
Жанр: RTS
Системные требования: PIII 400, 16MB, 100MB

Оценки:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

Б
о
е
ц
п
о
д
к
р
а
л
с
я

Боец подкрался незаметно...

Сидел я и думаю, что жизнь хороша... Была. Когда-то... Такое впечатление, что в мире компьютерных игр давно уж исчезли хоть какие-то идеалы. Разработчики словно зациклились на чем-то одном. И наши игровые полки трещат под тяжестью всяких симуляторов, приквелов и прочих мыльных опер. А ООН или еще каким-нибудь гололовым нужно было, представляю, как бы выглядела, а компьютерных игр, чтобы было бы горздо больше.

Простые ребята бы и не заметили, проким шлепком, что то да есть, а вернее прилетело, — проким шлепком. И так же — на столе красочная картинка с боевыми действиями. Противостояние. И так же — на столе красочная картинка с боевыми действиями.

Да уж, проким шлепком да и так же — на столе красочная картинка с боевыми действиями. И так же — на столе красочная картинка с боевыми действиями.



Итак — туток по команде. И так же — на столе красочная картинка с боевыми действиями. И так же — на столе красочная картинка с боевыми действиями.

Игра установилась без шума и пыли — как под Форточки 98, так и под XP. По привычке выбрав СССР, я отважно ринулся в бой. Но не тут-то было. Как-то сразу чувствуется, что делали игру наши — славяне — в интерфейсе и управлении черт ногу сломит (или, по крайней мере, умом тронет). Множество недочетов, и осталось неисправленным. Например, интерфейс всегда показывает довольно большой участок карты. С учетом того, что игра чисто тактическая — то есть «строительно-монтажная» часть RTS отсутствует — это было бы даже не плохо, если бы не одно «н



Информативность и интуитивность отсутствуют напрочь. Так, при выборе юнита нельзя определить даже не глаз — снайпер это или медик. Вот и получается, что очень часто в бой идут невоюющие подразделения. С техникой та же история. К тому же при выделении группы нигде не отображается информация о том, из кого эта группа состоит.

Модели же юнитов хорошо прорисованы, и 2D-типы игры смотрится неплохо. Эффекты тоже на высоте — в том же, при взрыве бомбы земля разлетается в разные стороны, а на воде видны блики.



Однако в игре не хватает информации о том, из кого эта группа состоит. Техники в игре немало, причем каждая единица имеет свои характеристики реального аналога. Широкий выбор легких, средних и тяжелых танков. Даже пехотинцев где-то с дюжину видов — у некоторых есть специальные способ





ности, например лечение или установка мин (которых, кстати, тоже несколько видов). Мин могут устанавливать саперы и рехники за танками (оказывается, противотанковые ружьями). Сапер с низким уровнем опыта при установке противопехотной мины имеет шанс (примерно 10%) ее не заложить и взорваться. Чтобы избежать этого, игрок должен нажать кнопку 10%: так стоит звать и о саперах.

Каждая боевая единица характеризуется следующими основными параметрами:

- **Рейт**;
- **здоровье**, которое при атаке уменьшается в зависимости от ситуации (выражается в бонусах или штрафах к боевым характеристикам);
- **дальность обзора** (зависит от таких факторов как погодные условия, рельеф и т.д.);

Вдобавок юниты имеют еще и среднюю скорость передвижения. Так как путь здесь замкнутый — красный танк всегда идет в след за своим

свойственный интеллект полностью скриптовый, а посему не отличается умом и сообразительностью.

И хотя игра делалась как историческая RTS, заносов в сторону C&C избежать не удалось. В игре присутствуют мобильные госпитали и машины снабжения, которые в момент атак пехоту и танки. А танки поддерживают огнем. Мои еще рота пехоты в Сиге-Так-ис не проявила, зная, что в здании, хорошенько поднатренившись, может «задолбать» такого бросеносца, как немецкий «тигр». Хотя, в принципе, в игре весьма неплохо реализован расклад насчет наносимых повреждений. Не стоит даже пытаться подбить, скажем, «тигр» спереди или сделать это 37-мм орудием. Единственный выход — атака с тыла или флангов.

Когда во всем и со всем разберешься, играть становится довольно интересно.

Итак, мой взвод вышел на опушку. ...На горизонте показался N танков противника...



Нет! N — это больно круто. M будет в самый раз! (К слову, танк — это мощное противотанковое средство.) Прозвучал сигнал к атаке — три зеленых саистка — и бравое войско понеслось в наступление. И ничего хорошего из такой атаки не вышло — мои танки оказались погребены в боях.

Дело в том, что, прежде чем атаковать, нужно использовать оптический прицел, чтобы засечь врага. Кроме того, перед атакой рекомендуется подтвердить бомбардировку участка карты, где могут быть сосредоточены силы противника.

Мин и воб не всегда приходят к месту (редко — если не считать танков). Вред от бомбы (а нужно) войско обходится тут. Если численность наших сил невелика, обязательно попробуйте занять брошенные юниты или захватить что-либо плохо защищенное.

В каждой миссии существует множество вариантов ее прохождения (впрочем, как и вариантов ее провала ©).

Так как строить новых солдат нельзя, нужно как можно острее беречь медиков и ремонтные грузовики. После боя главное — убрать с поля раненых и похоронить убитых.

Еще одна болючая проблема для игрока — аэродромы и авиация. Самолеты как не взлетают или же взлетают, но не садятся. В таких случаях необходимо обследовать аэродром-посадочную полосу на наличие повреждений или подбитой боевой техники. Кроме того, самолеты не взлетят, пока другой самолет использует ту же взлетно-посадочную полосу.

Вот такая получилась противостанция клокоток исторической основы, график, звук и простотой интерфейса. А модным девайсам захватить на территории — моя беда, но мне интересно. Вывести бы их в такое поле, поставив лапками и стенкой, да про в воб пропустить, чтоб все войско зашло.

Забавный доктор
Александр



Название: Unreal Tournament 2003

Разработчик: Digital Anarchy

Издатель: Atari Games

Жанр: FPS

Системные требования (минимальные): P3 1 ГГц 128 Мб ОЗУ

Системные требования (рекомендуемые): P4 2 ГГц 512 Мб ОЗУ

Оценка:

Графика:

Звук:

Геймплей:

Управление:

9,7

9,5

9,2

11

12

Утро галактического штурмовика

С ижу в каком-то богом забытом месте, напоминающем нашу земную канализацию. Сверху бегают люди и не люди — я все время слышу, как они топчут по решетчатому люку, ставшему на время моим укрытием. В их злобной сущности меня пугает только одно — все они хотят меня убить.

Мне страшно. Мне очень страшно. Уже девятнадцать с половиной долгих секунд я собираюсь с духом, чтоб выскочить на поверхность, где через шесть секунд отстрепанится аптечка.

И не думаю о том, что ренк карналом немаленьким, а тут сразу следуют два дж. — так, мысленно я понимаю, что у Мэга Голубого нет адреса, что мои доспехи все в дырах и что жизни осталось, ни Мэга ни мало, а ровно 2%. И мне страшно — потому, что мне надо подводить команду, которую возглавляю не я, а Мэга. Уйти и вернуть

защиту. Честное слово, подвести команду — это последнее, чего бы мне хотелось.

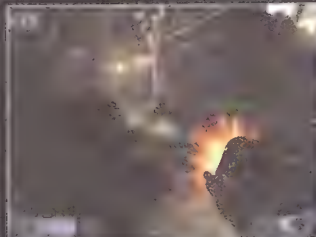
Вот, еще пять секунд, и я, оттолкнувшись от вот этой трубы, сделаю дабл-джамп и с громким криком «Head shot!» снесу башку охраннику флага, а потом феноменально легко схвачу аптечку и брошусь, размахивая флагом, к себе на базу, где братья по крови отбиваются от нападков мерзких пришельцев. Но я всего лишь так думаю, на это уповаю — как все произойдет на самом деле, не знает никто...

За тем — еще четыре с половиной — минуту, а потом все вою истерикой, а потом бегу, как того мексиканского туриста.

В скважках рогатников и кривых лица — это он, Мэга Голубой, как он меня обманул... Хотя другого выхода вроде бы не было.

С тех пор как Чарли Соммерсбери проводила турниры

древности, минуло уже больше ста лет. Мой прадед, говорят, был одним из тех, кто дрался в Unreal Tournament, чтобы спасти свою честь. Кто мог подумать, что теперь, сто лет спустя, я тоже буду сражаться на дуэли на планетах, чтобы обрести свободу.



Здесь, когда Мэга Голубой решил возобновить турниры, рекрутеры обратились к самым известным из диссидентов, занятым в борьбе с правительством. Мы — часть их восстания и идеализма — должны будем отстоять свою честь в поединках, где в руках придется держать не только эти самые хорошие бластеры, служившие еще нашим предкам в Unreal Tournament, но и совершенно новые — и еще более смертоносные — виды оружия.

По слухам, в турнире принимают участие представители шести рас. Одни напоминают нас, людей; другие же совершенно отличны — и по метаболизму, и внешне.

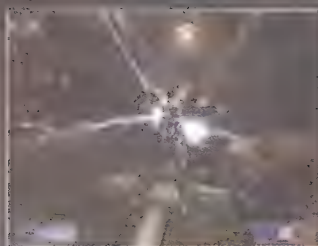
Помню свое ощущение, когда впервые сражался в «Бомбежку». Этот тип турнира похож на древний «американский футбол», в котором наши предки бегали в коротких штанишках и несли мяч через очерченное поле от своей базы к базе противника. Правда, там ценой проигрыша не была смерть. Теперь правила изменились, и мы вместо мяча носим и перебрасываем друг другу бомбу, не имея никакой возможности сделать выстрел



Среди наших ходит легенда — если мы победим на всех трех десятках карт, где предстоит сражаться в дисциплинах Capture the Flag, Bombing Run, Double Domination, Deathmatch и Team Deathmatch или в объявленном Last Man Standing — Survive, то заслужим свободу. Но до этого, как далеко. Тем не менее я остаюсь оптимистом и думаю, что сегодняшний СТР — это, возможно, еще один шаг к победе.

Помню свое ощущение, когда впервые сражался в «Бомбежку». Этот тип турнира похож на древний «американский футбол», в котором наши предки бегали в коротких штанишках и несли мяч через очерченное поле от своей базы к базе противника. Правда, там ценой проигрыша не была смерть. Теперь правила изменились, и мы вместо мяча носим и перебрасываем друг другу бомбу, не имея никакой возможности сделать выстрел





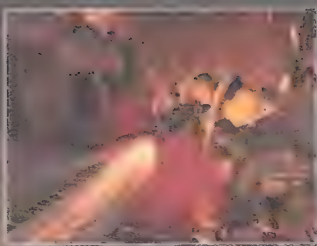
и противника. Даже если вы не будете бояться, то, по крайней мере, вы сможете избежать неприятных ситуаций, не разнесши базу к чертовой бабушке, а просто получив за свой счет 3 очка.

Зато радует то, что можно четко назначить, кто чем займется: на чью долю выпадет оборона базы, кто пойдет в атаку и т. д. Так что мои напарнички, назначенные в защиту, не бросят прикрывать мои тылы, пытаюсь отобрать хлеб у меня — штурмовика нашей группы.

И еще одно: если уж ты набрался опыта в поединке, то твои мозги не прочищают, оставляя только стандартную матрицу. Поэтому в следующей инкарнации, когда пришельцы восстановят твоё тело и разум, твои навыки и навыки всех твоих партнеров сохранятся. Так что от турнира к турниру точность выстрела и скорость победителей только возрастает, а проигравший... Хм, проигравший — он и есть проигравший!

Сейчас наши греются возле recharge station, восстанавливая боеприпасы и здоровье. Хорошо, что у нас наконец появились эти штуки — без них тяжело приходилось. Зато теперь оборонять базу значительно проще — и здоровье, и дополнительные снаряды всегда под рукой.

И еще одно. Раньше, когда я был маленьким, всегда мечтал путешествовать по красивым местам других планет. Теперь же мне, с позволения сказать, приходится путешествовать. Планеты, на которых разворачиваются наши по-



ходы — лучшее из того, что мне приходилось видеть за всю свою жизнь. Первые три десятка лет я прожил, полных стандартного набора приключений штурмовика — войны, пустынь, бескрайних и пыльных просторов космоса. Потом было заточение. И теперь, в свои 34 года, я — известная личность. «Спортсмен», как меня называют граждане Империи. Мечта моего детства осуществилась дичайшим, непредсказуемым образом: я и правда могу сегодня оказаться в Храме Анубиса, а завтра уже умирать на Электрических Полях. Сегодня мы наказали команду соперника в Ущелье Сеппуку, где в воздухе кружат прекрасные элементарии света; а завтра на пропахшей зеленой слизию и смазкой подъемников станции «Орбитальная II» враг, павший вчера от моей руки, размажет меня с помощью Link по стене... Но все-таки места, где проходит турнир, — это что-то потрясающее.

У меня еще осталось две секунды, и я попробую новые стили доджинга — прыжков, которые стали реальностью в этом новом Tournament. Нужно одновременно подпрыгнуть и рвануть в сторону. А если отъесть где-то адреналин... Ух! Это будет здорово!

Так, осталась секунда — и я брошусь в этот ад...

«Почему я?» — задавался я первое время вопросом. Ну, во-первых, мой бортовой компьютер подходил по стандартам. Хотя и модернизировалось боевое участие в битве, но в итоге я остался компьютер на базе Windows XP.



или более новой ОС от Microsoft с процессором Pentium III или AMD Athlon 733 МГц, а также 128 Мб памяти, 3 Гб на винте и видео TNT2 с 16 Мб видеопамяти, — на самом деле это явный гон. Может, оно и пошло бы на таком компе, но даже рекомендованные Pentium III или AMD Athlon 1 ГГц, 256 метров памяти, nVidia GeForce2 или ATI Radeon с не меньше чем 32 Мб — маловато. Самое главное, что не потянет видео — графика на некоторых картах настолько крутая (одних только текстур в UT2003 — полтора гигабайта), что с ней не очень справляются урезанные GeForce4 MX 420 и 440. Разве что разрешение сделать поменьше, а память поставить DDR и проц — последний из Pentium 4 или Athlon. Что характерно, в инструкции к игре написано... — по-английски... так, читаем... тра-ля-ля... вот! — если вы серьезно относитесь к звуку ПК, тогда вы должны приобрести Sound Blaster Audigy

Gamer и звуковую систему Creative Inspire 5.1 5300. Чистая реклама колонок! Это уже перебор.

Так, полсекунды осталось. А это что за звук? Вроде не из колонок, и это странно. Звонит. Перестало. Опять звонит. Блин, телефон! — Алло! Макс, ты куда пропал? — Мы тебя уже два часа ждем в редакции! — Какой редакции? — Сегодня понедельник! — Какой понедельник? — Опять всю ночь проиграл в игрушки? На работу, на работу! Даю тебе час на то, чтобы добраться! Это — наш главный редактор, он же — «главный реактор»... Я, помнится, обещал сегодня поднести статью с анализом динамики игры UT 2003, а задумался о вечном. Но графика и звук затянули, а геймплей — ну просто улетный! Ладно, пора на работу. Жизнь — не только игры.

Pagan Max



Название: The Great War
Разработчик: Wides Games
Издатель: Codemasters
Жанр: adventure
Системные требования: PC-600,
128 Mb RAM, 3D acc.



Оценка: 10
Графика: 10
Звук: 10
Геймплей: 11
Управление: 10

Бежать отсюда надо, бежать...

— Здесь немцы не проходили?
— Нихт ферштейн.
Анекдот «в тему»

Н ет, ну так больше продолжаться не может. Я же не сидел, не привлекался, не буянил, собак не поджигал, воздушные шары детям не протыкал, по фене не ботаю и всегда уступаю бабушкам место. Только вот сотрудники редакции, видимо, этого не понимают и, как только выходит очередная игра с тюремной тематикой, начинают пристально смотреть в мою сторону. Что делать, приходится браться.

Хотя в этот раз я не слишком упирался, так как сам ждал Prisoner of War. И то, что пришлось пережить в этой игре, мне очень даже понравилось.

Несмотря на далеко не идеальную графику и некоторые недочеты геймплея, авторам очень ловко удалось влихнуть игрока в робу заключенно-



го — капитана ВВС США, Люиса Стоуна...

«Дни здесь одинаковые, почти как кукурузные початки на моей ферме в Америке. Начинается все с банального подъема, и, учитывая прелесть и мягкость «кроватьки», иногда хочется, чтобы тебя пристрелили при подъеме, чтобы не лезть только в очередной раз на эти нары.

Затем я накидываю несравненную тюремную форму из своего шикарного гардероба и с трепетом ожидаю переключки — и не дай бог если



кого-то из заключенных на месте.

Дальше по плану как издевательство (такое они подавали, гады, своей похлесткой!), выгоняют на зарядку (типа мы сюда мышцы развивать приехали) и, наконец-то, первая прогулка.

Чем, в вам скажу, полезна прогулка, тот это обещают — куда только формы в нем дегер, да и инстинкты: тут и сорокопятилетние французы, и здоровенный шотландец, и краснокожие бейджеры и блондинки, и разношерстные голубышки африканцы.





И все такое разное — и кэсты паршивые среди них встречаются, и обыкновенные «свои парни» — главное присмотреться. А вообще, пообщавшись, можно надыбать столько полезного, что позже за \$25 тебя вообще чуть ли не на бархатных носилках обещают вынести — жаль что только обещают...

Стоит отметить — лава здесь, в Колдиче, намотать сложновато. Единственным способом его добычи остаются прогулки. Следующая, кстати, идет после скудного (чтоб вас, фрицев, в раю так кормили) обеда. Так, во время прогулки можно пошляться по территории, где разрешено ходить: поискать че-то интересное; кое-то опять-таки, поковырять кой-чего у коллег-военнопленных. Кстати, я, несмотря на постоянный шмон, сумел сохранить в своем родном сундучке кое-какие вещицы: компас, карту, мой незабвенный дневник. Для отдельных случаев имеется и гуталинчик (чтоб лицо намазать, если ночью на дело выйду).

А заканчивается день в лагере, к сожалению, безо всяческих фуршетов и фейерверков, а всего лишь обыденной переключкой и отбоем в 22:00.

Вчера, душень, очень близко подошел к ограде и проигнорировал предупреждение



охранника, проверяя его реакцию, за что и получил пулю в бок и отлежку в лазарете. Странно, но выжил. На прогулке пошел в запрещенные места — дважды душень — получил по почкам и отхватил пару суток в одиночке. Не усложняйся и даже совершил попытку рвануть через забор — опять, принял пулю. Хорошо хоть не смертельно. А ведь все равно не усложняйся...

Два дня назад обокрал лазарет — тоже про, не застыкали. Вчера вскрыли под проливным дождем старый театр — почти под ногами у часового — адреналин прямо стекал ботинки. Перечитал про себя все известные молитвы и даже парочку придумал сам. Не попался. А вообще охрану здесь натрениро-

вали серьезно: они, сволочи, хитрые — просекают любую попытку свалить. Зрение — просто как у американских лысых орлов; нюх, как у енотов; а сами выглядят, как волки позорных — злые, небритые, только и повторяют свои «Halt!», вскидывая корпус винтовку. Хотя обмануть их все равно можно — они же не американская налоговая служба. Здесь и камушек, брошенный для отвлечения, работает, и всякая шумиха посторонних вносит неуверенность в себя и желание известить начальство по prima отпуску. В общем, и их надо сдирать.

На днях даже погнали залезать над фрицами — рассчитал время и, пока никто не было возле громкоговорителя, залустая на всю громкость ан-

глийский марш, а сам свалил камушки собирать, типа я вообще не при делах. Ребята потом еще долго ржали, а фашисты, как всегда, шмон устроили да пару зуботычин раздали — а что они еще могут...

Узнал, что в лагере у одного офицера хранятся очень важные документы, так что, если их затырю и передам нашим, — окажу огромную помощь Родине. Короче, главное теперь — остаться в живых и свалить отсюда, а там...

P. S. Остальные сведения относительно пребывания в лагере заключенного Стоуна не разглашаются ввиду их строгой секретности.

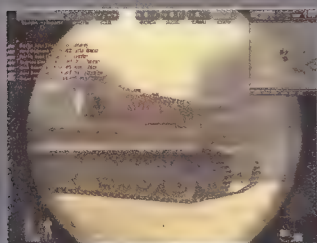
Старший надсмотрщик
Юрий Гладкий
по материалам дневника
военнопленного Стоуна



Название: Battlefield 1942
 Разработчик: Digital Illusions
 Издатель: Electronic Arts
 Жанр: online FPS
 Системные требования: PIII 800, 256 Mb, 32 (64) Video

Оценка:
 Графика:
 Геймплей:
 Управление:
 Звук:

Оценки:



Поле битвы — Земля

По мапу боты топтали ногами в мощных сапогах. Сей топот слышен и за милю — размер у ботов 45. И ботов пушки грохотали, стволы пасть порвали — IQ у ботов 45.

Стихами, конечно, такой бред назвать трудно, посему мы извиняемся в прессе.

Но, как вы могли заметить, текст не совсем корректен. Характеристика (уникальный текст) названия Battlefield 1942.

1942. Однако не думайте, что эта очередная «кляча» разработчиков из компании Digital Illusions. Хотели как лучше, а получилось как всегда. Хотя тут все справедливо и наоборот.

Первые известия об игре были восприняты игровой общественностью с изрядной долей скептицизма. Ну, а как еще можно относиться к FPS с антуражем Второй мировой войны, где можно сражаться на картах размером с оригинальные «места партизанской



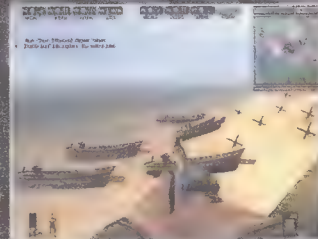
славы» да еще использовать танки, джипы, авиацию и прочие военные транспортные средства? А теперь всем и обо всем детально.

В Battlefield 1942 можно рубиться оравой до 32-х человек. А можно и пострелять по резвой ботве. В игре присутствует несколько игровых режимов, самый интересный из которых — conquest mode (завоевание) — где каждая команда пытается захватить и удерживать стратегические точки типа разрушенных деревень или бункеров.

Разработчики долго и упорно трудились, поэтому в игре реализовано немало оригинальных элементов. Так, напри-



мер, каждая команда в начале игры получает определенное количество «билетов». Любой игрок может отсрпавниться через некоторое время после того, как он стал фрагом, и прибыть на поле боя в качестве подкрепления. Но за каждый респаун команда теряет один «билетик». Битва считается проигранной, когда у команды не останется «лишних билетов». То же самое произойдет, если захватить и удерживать определенное количество стратегически важных объектов. Весьма неплохая фишка — перед очередным респауном можно выбрать класс персонажа и место его появления (своя база



или стратегические объекты, принадлежащие команде). Всего в игре пять классов бойцов, причем у каждого — свое фирменное оружие или способности. Так, разведчик со снайперской винтовкой и биноклем (который особенно хорош при стрельбе из орудий на дальних дистанциях) с успехом играет роль местного кемпера-затейника. Медик с автоматом и аптечкой — панацея ото всех бед: он лечит всех и вся, не забывая, впрочем, и о себе. Основной «аргумент» бойца противотанковых войск — пазука. У артиллериста на его вооружении медальон и пушка. И, наконец, инженер может



Название: No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

Разработчик: Monolith/Fox Interactive

Издатель: Sierra Entertainment

Жанр: FPS

Системные требования (минимальные): P3 500, 128 Мб, GeForce 2

Системные требования (рекомендуемые): P4-2 ГГц, 512 Мб, GeForce 4

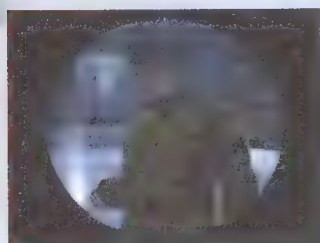
Оценка: 11

Графика: 12

Звук: 12

Геймплей: 11

Управление: 11



А ну-ка девушки!

Еще месяца полтора назад, когда в мои загребущие заготовки попала демо-версия игры No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way, и я увидел первый уровень... Короче говоря, проникся я до глубины души и решил, во что бы то ни стало, дождаться официального релиза. Дождлся — и был вознагражден сорока уровнями (пятнадцать главками) потрясающего геймплея, после прохождения которых сразу же внес второй «NOLF» в список номинантов на звание лучшей игры года. И не думаю, что буду одинок в своем мнении — ведущие игровые издания мира уже сейчас называют «No One Lives Forever 2» одной из лучших FPS всех времен и народов.

Чем же вызван такой ажиотаж вокруг детища компании Fox Interactive?

Прежде всего, компьютерная игра, как один из способов приятного времяпрепрово-



вождения, должна приносить удовольствие человеку, в нее играющему. «NOLF 2» справляется с этой задачей процентов на сто — если видеокарта, приобретенная вами накануне, классом не ниже GeForce 4. Честно говоря, высокие системные требования — это, пожалуй, единственный недостаток этой замечательной игры. Но те, у кого этот вопрос решен, могут спокойно наслаждаться новыми приключениями Кейт Арчер — девушки, по сравнению с которой Джеймс Бонд кажется просто ребенком.

Так же, как сейчас весь мир говорит о феноменальных успехах параолимпийской сбор-



ной Украины по футболу или о ситуации на мировом рынке зефира, в 1968 году все обсуждали угрозу начала атомной войны. Америка Vs. Советский Союз, Демократия против Тоталитарного режима — остальное прочитаете в учебнике истории. В игре же яблоком раздора послужил махонький турецкий островок Крийос — центр мирового туризма, обладающий при этом огромными залежами полезных и бесполезных минералов. Ситуацию, как назло, нагнетает морально неустойчивый директор какой-то странной конторы под названием H.A.R.M., пытающейся нагреть руки на войне между двумя



сверхдержавами. Однако, оказывается, против любого лома существует противоядие. Мегасекретная организация UNITY, занимающаяся воспитанием молодых секретных агентов, отправляет своего лучшего шпиона (а точнее — шпионку) прямо в тыл врага. Причем, судя по местам, в которых будут разворачиваться события игры, эти самые тылы разбросаны практически по всему миру. Япония, Калькутта, Турция, Сибирь, Огайо, Антарктида — каждая из этих зон отличается друг от друга, как вареное яйцо от жареного. Мистическая красота цветущей в японской деревеньке сакуры сменяется белым снегом и се-





рыми льдами русской военной базы... А остальное увидите сами, потому как пересказывать свои похождения в мире второго нолфа я не собираюсь.

Несколько слов об оружии: В отличие от первой части, в новой игре арсенал длинноногий Кейт несколько «похудел». Скорее всего, это был еще один шаг разработчиков

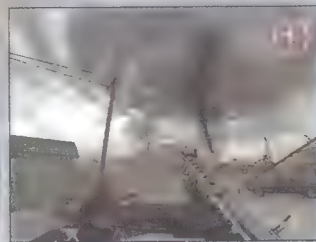
- неизменный АК-47;
- пистолет-пулемет «Стерлинг» (Gordon SMG);
- шотган;
- снайперская винтовка;
- ракетница;
- плюс — куча всевозможных сюрикенов, дротиков и прочей ерунды.

Однако какой шпион может обойтись без всевозможных



в сторону упрощения игрового процесса, который, впрочем, вполне может отпугнуть хардкорных геймеров. Теперь поподробнее:

- электрошокер;
- здоровенный самурайский меч;
- арбалет;
- пистолет тридцать второго калибра (в комплекте с глушителем);



шпионских примочек? Декондер-пудреница, монетка, отвлекающая внимание врагов, кошка-фугас, шпилька-отмычка, бананы, медвежьи капканы и реактивные скворечники... Последние, впрочем, являются плодом моей воспаленной фантазии. Однако и без них средств для введения врагов в состояние, как минимум, недоумения хватает.



Искусственный интеллект явно претерпел кардинальные изменения. В лучшую сторону. Особенно впечатляет умение врагов вышибать вам мозги именно в тот момент, когда вы ожидаете этого меньше всего. Да еще при малейшем шуме они умудряются поднимать тревогу — и тогда пиши пропало. Вы же,



в свою очередь, можете расправляться с врагами достаточно тихо, чтобы не привлечь внимания их напарников, прессы и чистильщиков обуви. Да еще и труп при случае не поленитесь спрятать — будет очень кстати.

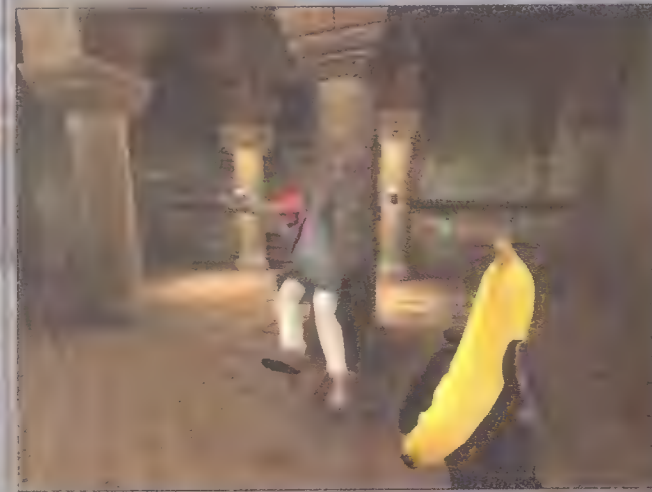
Графика в «No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way» даст фору всем анрылам и хитманам вместе взятым.

Запатентованный у Monolith движок Lithtech Jupiter способен генерировать потрясающие по красоте, детализации и размерам уровни, а работа художников заслуживает продолжительных аплодисментов, переходящих в овацию, и громкого «Ура!» (не переходящего в глубокий зевок).

Листья на деревьях и трава на земле шевелятся от дуновения ветра, который в Огайо перерастает в настоящий смерч: водопад низвергается, как и положено низвергаться любому солидному водопаду; а модели персонажей похожи не на модели, а на реальных людей. Однако, напомним, данные красоты доступны далеко не всем геймерам. На слабых машинах, отключив половину спецэффектов, вы рискуете испытать чувство, близкое к разочарованию.

Музыка балдежная, управление замечательное, игра смешная... Ну че вам еще нужно для полного счастья?

Андрей Гайдут



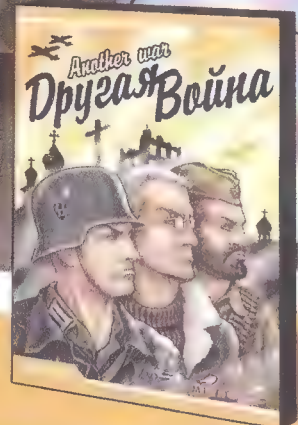
Акелла

Another war

Другая Война



pc cdrom



MIRAGE



Другая Война - совершенно новый взгляд на события Второй Мировой глазами непосредственного участника событий. Игра сделана в традициях лучших мировых шедевров ролевых игр, таких, как Diablo и Fallout, однако, вместо надоевших фэнтезийных миров действие происходит в реальности. Интереснейший сценарий и тонкий юмор долго не отпустят вас от монитора, заставляя переживать невероятные приключения и попадать в рискованные переделки.

Главный герой игры - наемник и авантюрист, должен вызволить своего друга из немецкого застенка. Его приключения начнутся в небольшой французской деревушке, где единственными признаками войны будут редкие германские патрули да солдаты Вермахта, выпивающие в местном баре. А завершатся... в блокаде Ленинграда, где вам предстоит узнать тайны самых секретных проектов Германии и Советского Союза. Прибавьте к такому сногсшибательным приключениям великолепную графику, и вы получите незабываемую игру - "Другая Война"!

- 120 типов оружия, свыше сотни видов солдат
- более 1000 игровых сцен
- потрясающий сюжет, взявший все самое лучшее из истории, фильмов, книг и оккультных наук
- около месяца непрерывной игры
- программное ядро поддерживает множество уникальных спецэффектов
- уникальная тематика игры: это фэнтези, и это - Война!



© 2002 "Akella"
© 2002 "Cenega"
© 2002 "Mirage interactive"
www.akella.com

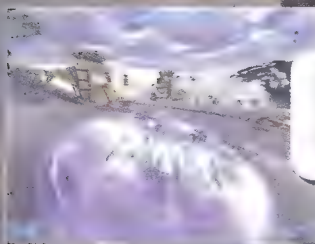
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328

Название: Hover Ace
Разработчик: GSC Game World
Издатель: GSC Game World
Жанр: Гонки

Системные требования: P2-500, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D Card
Системные требования (рекомендуемые): P4-1 ГГц,
128 Mb RAM, 32 Mb 3D Card

Оценка:
Графика:
Звук:
Геймплей:
Управление:

10
11
10
10
11



Скоростной предел

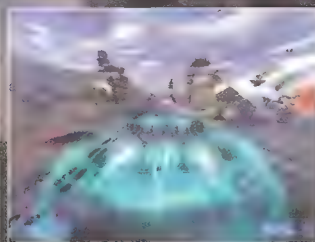
Уже достаточно давно мы знаем, что украинский разработчик из старой компании GSC Game World входит в когорту лучших игровых студий мира. За доказательствами не надо далеко бегать. «Казак» и «Venom» — эти игры до сих пор занимают верхние строчки самых престижных хит-парадов планеты. А количество реверансов, отбрасываемых нашим землякам всевозможными игровыми изданиями, просто не поддается исчислению. Но ребята не задаются, продолжают свою работу, и одним из плодов их труда стала новая игра...

Честно говоря, давно нас не баловали хорошими аркадными гонялками-стрелялками. И после откровенного провала «Mega Race 3» стало казаться, что жанр этот медленно, но верно уходит в небытие.

И тут со скоростью, в несколько раз превышающей скорость звука, на авансцену ворвался Hover Ace. Ворвался и поразил всех красотами своего мира и потрясающей играбельностью.

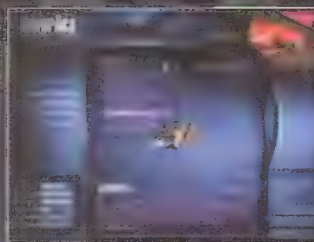
На этот раз нам предлагают прокатиться на агрегатах с подозрительным названием «ховеркрафт». Однако, когда мы узнаем, что это — машина на воздушной подушке, все становится на свои места. То есть даже на самой высокой скорости их не заносит — главное, успевай вовремя поворачивать.

Однако вонюхи не только гонят на этих колесных, но и увеличивают их расчетами призматическими, среди которых особо выделяются сред-



ств уничтожения соперников и защиты от них. Тут важно не переборщить, иначе перегруженный железный конь не сможет и улитку догнать. Но и налегке на трассу лучше не выезжать (если, конечно, вы не мечтаете после первого же круга созерцать обгоревший остоу вашего болида). Так что, выбирая из пятнадцати разновидностей ховеркрафтов, делайте акцент на машине, сбалансированной по всем параметрам.

Присмотрев себе тачку по душе, определяемся с игровым режимом. А их в «Hover Ace» целых шесть (Чемпионат, Быстрые Гонки, Чек-поинт, Гонки с генератором поля, Last Man Standing и гонки на вре-



мя). Причем любой из этих режимов легко тянет на отдельную игру. Однако основным все же является «Чемпионат».

В самой гонке — на скорости более 500 миль в час и при полной свободе перемещения — вы, как пить дать, помчитесь не туда куда надо. А надо — к чек-поинтам, которые присутствуют на каждой из шестнадцати трасс. Не прошел контрольную точку, потерял драгоценное время, а тут еще соперники, которые, кстати, ведут себя просто сверхагрессивно, под зад наподдали — так ведь и до депрессии недалеко! Приходится давать сдачи, тем более что в «Hover Ace» прийти первым — еще не значит победить. Кроме места,



в зачет идут еще такие показатели, как количество невинно убиенных вами конкурентов, собственные неудачи, а также активность во время гонки. То есть, чем чаще и метче вы стреляете, тем больше у вас шансов занять на предпоследнем месте повыше (или хотя бы доехать живыми до финиша). Да и зачетные очки пригодятся.

Точнее, не сами очки, а деньги, в которые они трансформируются. Ну, а что делать с деньгами, мы знаем. Можно накопить оружия, брони, отремонтировать ховер, а при большом желании и новый приобрести. Графика хороша. Однако

в полной мере ощутить скорость, которую могут развивать ховеркрафты, насладиться при этом качественной картинкой и отличными спецэффектами, позволит только мощный компьютер. В противном случае, слайд-шоу вам гарантировано. А для неприхотливых геймеров в меню игры существует такое количество всевозможных настроек, что кажется возможным подогнать игру и под 486-й DX (шутка).

Приятная получилась игра — интересная, красивая и, самое главное, УКРАИНСКАЯ!

Андрей Гайдук



Название: Gran Turismo Concept 2001 Tokyo
Платформа: PlayStation 2
Разработчик: Polyphony Digital
Издатель: SCEI
Жанр: driving

Кручу-верчу — машинку получить хочу!

Ранки, которые нас ограничивают

В следующем издании

экологического и социального развития мира. Как утверждает Игорь Моляр из «Парка Автомобильного периода», на весь период жизнедеятельности человечества предусмотрено ускоренное развитие автомобильного транспорта и увеличение его грузооборота. Намечено также дальнейшее повышение выпуска автомобилей, улучшение структуры автомобильного парка, значительное расширение производства более экологически чистых автомобилей, работающих на сжатом и сжиженном газе, а также на биологическом топливе. Кроме того, поставлена задача снижения трудоемкости технического обслуживания автомобилей.

... Так вот, дорогие мои читатели, первый абзац — абсолютная правда. Но правда эта касается лишь реального мира. Мира, где существует своеобразная планка возможного. Планка, которая не позволяет обычному человеку — такому как вы или я — в шестнадцатилетнем возрасте сесть за руль «Volkswagen W12». И дело даже не в том, что не хватит денег на его приобретение (да



мы, если все скинемся хотя бы по одной национальной гривне, то не то что машинку — еще и гоночный трек с полкорным и ход-догами осилим).

На самом деле мы не сядем за руль «Volkswagen W12» — потому, что такой машины просто нет. Вернее, есть — но всего лишь прототип. Машина, которая никогда, наверное, не пойдет в серию и так и будет пылиться на заводских складах или в выставочных павильонах элитных автосалонов. Но зато эта модель дает конструкторам автомобильного парка того же Volkswagen'a толчок для создания более дешевой (и, в то же время, дерзко красивой) машины — пусть даже это будет агрегат для сельскохозяйственных нужд.

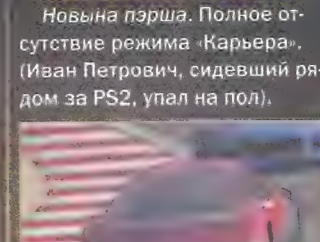
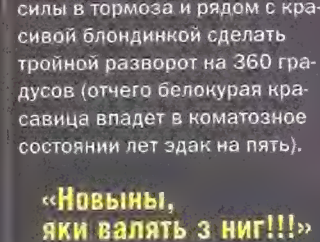
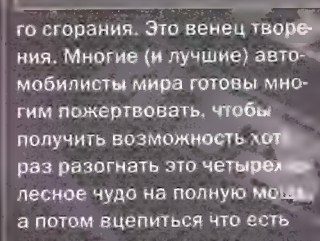
Автосалон в миниатюре

Один из знаменитых мыслителей современности сказал: «Свободный человек ничего не боится». И, сколь бы стран-



но это не звучало, это правда. Как известно из зарубежных источников и из сводок информационных агентств, в 2001 году на токийском автосалоне компания Sony извлекла на свет свою новую игру GT Concept 2002 Tokyo, которая являла собой своеобразное дополнение (вернее, add-on) к «GT3 A-Spec». Не хочу напоминать лишний раз, но, думаю, придется: «GT Concept 2002 Tokyo» продемонстрировала играющей общественности огромное количество машин, которые были перенесены со стендов японской автомобильной выставки в игру.

Вот он, «Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva» — творение безумцев и, в то же время, гениев. Воедино слились простота идеи и замысловатость изложения. Желание умереть и возродиться вновь, дабы увидеть блеск стального коня, в груди которого, как нежное мурчание котенка, гудит мощное сердце внутренне-





Помимо друга. Игрок получит единственную машину, которая (при условии хорошей езды) может превратиться в тысячу. Все просто и, вместе с тем, гениально: для каждой из прозванных машин с своим отыгрышем на одном уровне сложности, и еще столько же — на другом. По слухам, европейцам не стоит бояться даже не пяти, а аж десяти, а те же десятилетия. (Ивана Петровича с поезда нехорошо и в самом деле, элитных киевских юдабачи.)

Резиновые подковы для цыган первого века

Чтобы понять, что такое резина, нужно вспомнить, что такое резина. Резина — это материал, который используется для изготовления шин. Резина — это материал, который используется для изготовления шин. Резина — это материал, который используется для изготовления шин.

Вот с трассами вышло большое КУ. Нас ими попросту обделили. Трасс всего пять. Три из «GT3», одна (Autumn Ring) — переделка трассы из первой части, а еще одна (Tokyo 246) создана специально для этой игры.

Доставь шефу удовольствие

Удовольствие заключается в виде маленьких, но очень приятных бонусов.

Бонус номер один: заставки от третьей «Gran Turismo» (вступительный и финальный ролики). Приятно, конечно, но кайфа мало.

Бонус номер два: гонки на Toyota Prodrive GT-Concept, реагирующей на смену настроения хозяина. (Матрица слезы и радость.)

Бонус номер три: Ауди А8, которую можно использовать для гонки на Tokyo 246. (Ауди А8 — это машина, которая используется для гонки на Tokyo 246.)



The Thing

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Computer Artworks\The Thing\1.0.

Добавляем:

- *PlayerInvulnerable* — бесконечная энергия;
- *NPCInvulnerable* — бесконечная энергия у команды;
- *FullWeaponEquip* — бесконечное оружие;
- Со значениями 0 или 1 — вкл/выкл.

Medieval: Total War

Прямо во время кампании вводите следующие коды:

- *.deadringer.* — получить 1 000 000 флоринов;
- *.badgerbunny.* — открыть все юниты и здания (если строение еще не построено, или юнит в этом месте не тренируется, то читовый юнит создаваться не будет);
- *.mefoundsomeau.* — получить много золота;
- *.mefoundsomeag.* — получить много серебра;
- *.mefoundsomecu.* — получить много меди;
- *.viagra.* — получить много железа;
- *.worksundays.* — быстро строить (выбранное здание?, или апгрейд построится за 1 год);
- *.matteosartori.* — открыть всю карту;
- *.solan.* — играть за повстанцев.

Чтобы включить отладочный режим, запустите игру с параметром — *-ian* (например, *C:\Games\Medieval\medieval.tw.exe -ian*). Во время игры нажмите следующие клавиши (после чего на экране появится

сообщение о том, что такой-то режим включен):

- [A] — передать управление игрой компьютеру;
- [G] — включить режим бога и открыть всю карту (режим бога может не работать при автоматической битве);
- [I] и [H] — изменить режим A.I.;
- [S] и [F5] — изменить режим игры;
- [Ctrl]+[I] — получить дополнительную информацию.

Указанные коды работают только в режиме одиночной кампании!

Prisoner of War

Вводите коды в экране «Password»:

- *QUINCY* — влияет на восприятие охранников;
- *MUFFIN* — изменяет размер охранников;
- *FATTY* — сопротивление;
- *DINO* — неограниченные предметы;
- *FOXY* — вид сверху;
- *BOSTON* — вид от первого лица;
- *FARLEYMYDO* — все секреты;
- *DEFAULTM* — открыть стандартные главы игры;
- *GERIENG5* — открыть все главы игры.

Cheats + Hits

Crazy Taxi

Чтобы получить доступ к мотоциклу, пройдите весь режим «Crazy Box» одним персонажем. Затем, если вы хотите пользоваться мотоциклом в режимах «Arcade» или «Original», при выборе гонщика нажмите клавишу «Up».

Beach Life

Коды можно вводить во время игры:

- *costa* — полный безграничный баланс;
- *quick quick quick* — быстрая постройка;
- *all buildings* — получить все здания.

2002 FIFA World Cup

В директории игры найдите файл *soccer.ini*, откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте следующие строки:

- *CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1* — получить доступ ко всем командам;
- *UNLOCK_TOURNAMENT=* — получить доступ ко всем чемпионатам;
- *CHEAT_RANDOM_TEAMS=1* — CPU — компьютер выбирает команды в произвольном порядке;

- *WINDOWED=1* — играть в окне;
- *DEMO_MODE=1* — демонстрационный режим.

Need For Speed: Porsche Unleashed

Запустите игру и создайте нового игрока:

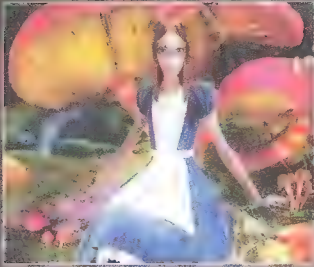
- *Gulliver* — все авто превращаются в игрушечные радиоуправляемые машинки;
- *Dakar* — переключаются рождечки;
- *Fuzzyfuz* — в режиме «Quick Race» появляются полицейские (на некоторых трассах не работает).

Desperados: Wanted Dead or Alive

Во время игры нажмите левый «Shift» + «F11», чтобы получить доступ к консоли. После этого введите один из приведенных ниже кодов, чтобы активировать соответствующий чит:

- *clint* — выиграть текущую миссию;
- *jackal* — получить полный боекомплект;
- *hollow man* — сделать персонажа невидимым;
- *epitaph* — отобразить на экране условия победы;





- [illegible]

American McGee's Alice

- В меню «Опции» — «Область кон-
соли» — «Значимые адреса и коды»
- нажмите клавишу <~> (Esc)
- укажите нужный код
- go — перейти по адресу;
- wscr — включить все оружие;
- pscr — режим протекде-
ния сквозь стены;
- giv — получить все ору-
жие и предметы;
- ea # — установить # ед.
здоровья;
- c camera - 1 — вид с
первого лица.

- [illegible]

Monkbase Commander

- /cluster — превратить в кластерные бомбы в игре;
- /towipr — превратить EMP в шпатель.

Big Scale Racing

- **knobastard** — отбивает все маilling;
- **easywayout** — открывает следующий чемпионат;
- **giveupoints** — добавляет очки;
- **overon** — прекращает отсчет времени;

- **framerate** — показывает частоту обновления кадров;
- **jumparound** — позволяет перевертывать матрицу нажатием клавиши «X».

Aliens vs. Predator II: Primal Hunt

- Нажмите во время игры
на **Alt+F2** и выберите прива-
зочный пункт карты. По окон-
чанию боя нажмите

- **armor** — все броня;
- **armorall** — все оружие и броня;
- **armsmithy** — вся броня;
- **mpkoller** — все патроны;
- **prbaskrue** — все патроны;
- **prbplucker** — неограниченное количество патронов;
- **mpxfiles** — выбор уровня для всех трех персонажей;
- **prbexamine** — перевод к началу уровня с параметрами по умолчанию;
- **prdoctordoctor <##>** — улучшить здоровье на ##;
- **prmorepl <##>** — см. ниже;
- **prpscore <##>** — ##;
- **mpsmith** — выбрать стелс.

- **mpdraw** — вид от третьего лица;
- **mpfractometer** — показывать скорость;
- **mpsize** — показывать размер;
- **mpgrs** — показывать вращение;
- **mpggs** — отображение позиции;
- **mpfov** — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение FOV;
- **mpvertexint** — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение Vertex Tint;
- **mplightadd** — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение Light;
- **mplightscale** — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение light scale;
- **mpbreach** — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение weapon breach;
- **mpwmpos** — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение weapon offset 1;
- **mpripas** — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение weapon offset 2;

**ОН ЗНАЕТ О ТЕБЕ ДАЖЕ САМОЕ
СОКРОВЕННОЕ...**
ЧТО ЗНАЕШЬ О НЕМ ТЫ?

**ПОДПИШИСЬ
И ВЫИГРАЙ!**



ВЕСЬ МИР МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ
В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ!



КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ, ДО 31 ДЕКАБРЯ,
МЫ РАЗЫГРЫВАЕМ ТЕЛЕФОН
СРЕДИ ТЕХ, КТО ПОДПИШЕТ ДОВУЮ
ПОДПИСКУ ЧЕРЕЗ РЕДАКЦИЮ.
РАНЬШЕ ПОДПИШЕШЬСЯ —
БОЛЬШЕ ШАНСОВ

ВЫИГРАТЬ Motorola T191

ПРЕДОСТАВЛЯЕМЫХ MOTOROLA-УКРАИНА.
ПОБЕДИТЕЛЯ МОЖНО УЗНАТЬ НА СТРАНИЦЕ
INTERTEXT № 501 ВОТ НА САЙТЕ
www.g-mobile.com.ua

Редакция: (044) 251-48-28 — 32

SOSтавить программку,
SYSтематизировать данные
КАждый может

О играх, в которые играют люди, и о людях, относящихся к этому всерьез

Краткое пособие для начинающих. Мечтающих стать сервизом
Статья 1. Люди, которые играют в игры (продолжение)

«Ура! Делаю игру! Свою собственную! Сценарий готов... (см. предыдущий номер журнала). «Крестики-нолики» — что может быть проще? Сейчас быстренько все запрограммируем. Ну-с, с чего начать?.. С языка! Пишем на Си-плюс-плюс — это круто! Нет, лучше на Дельфи — он самый визуальный! Хотя нет, лучше на Флеше, заодно и в интернете вывесим! Это же — сразу двух зайцев! Тут и делов-то на два часа. Вечером покажу младшему брату, пусть играет... И в классе всем завтра расскажет, какой у него брат крутой программист, настоящий хакер... Да..., отвлекся..., с чего же начать? Значит, сейчас быстренько нарисую на экране игровое поле... Тюкнул в клетку — поставил крестик,

потом компьютер поставил нолик; потом — то же самое... Так с чего же начать?...

«... через пару ДНЕЙ ...»
«Иди глянь, какую я тебе игрушку сделал! Э-э! Туда не тюкай!!! Ну вот, теперь перезапустить придется... Ну, давай еще раз! Что значит «не работает»? Все работает! Ты плохо нажимаешь... Не хочешь — ну и не надо! Сам себе игрушку лиши...» ☺.

Эх, а как начиналось... Как руки чесались... И сюжет был... Как это у других все сразу работает??? Почему бывают программы хорошие и плохие? Почему, скача из Сети вроде бы неплохую программку, мы бросаем ее в корзину? Почему иногда удается написать простенькую программу «нахрапом», а иногда нет? В чем тут дело?

А все дело в проектировании. А точнее в проектировании. Что же это такое? Задайтесь — как строят дома? Кто бы мастером на все руки ни был, строитель, вряд ли ему по силам построить дом без чертежа. Хороший красивый дом — я не говорю о халупе (рис. 1). С программами то же самое. Программисты хорошо программируют, когда знают ЧТО программировать.

Как раз это им объясняет проектировщик.

Кстати, в последнее время слово «программист» («programmer») потеряло свое первоначальное значение. Многоуважаемую личность, создающую программы, сейчас принято называть «разработчиком» («software developer»).

Этап 2. Проектирование

Итак, обо всем по порядку. Кто делает проект?

Для игры сценаристом написан сценарий. Это — основная идея; но на ней далеко не уедешь, нужен конкретный план действий в каждом или почти в каждом случае. Что происходит, когда мышка наводится на клетку и когда она с нее сходит? Какие звуки должны быть слышны при установке крестика в клетку, а какие —

при установке нолика? Что появляется при входе в программу? Картинка, фильм, а может сразу игровое поле? А при выходе? Что сделать, если я хочу прервать игру, не окончив? Просто выйти? Или сохранить позицию, чтобы потом можно было загрузиться? А если я хочу начать сначала, на что мне нажимать? А какие есть уровни сложности? А какие настройки?

И еще море вопросов... Журнальной полосы не хватит. Все, что казалось совершенно очевидным, становится абсолютно непонятным, как только начнешь программировать... Вот для таких случаев и нужны проектировщики. Их работа «на первый взгляд как будто не видна» и бывает весьма неблагоприятной... Многие программисты без опыта склонны говорить о проектировщиках как о бездельниках и дармоедах. Проектировщик часто даже не знаком с последними писками компьютерных технологий и давно забыл, что такое программирование.

И ему это и не нужно — ОН ПРИДУМЫВАЕТ! Придумывает те вопросы, которые могут возникнуть потом и совершенно неожиданно. При этом он переводит кучу бумаги, пишет списки вопросов, рисует схемки; все зачеркивает и опять пишет и рисует... Самое главное для него — ничего не упустить из виду.

Что же он делает?

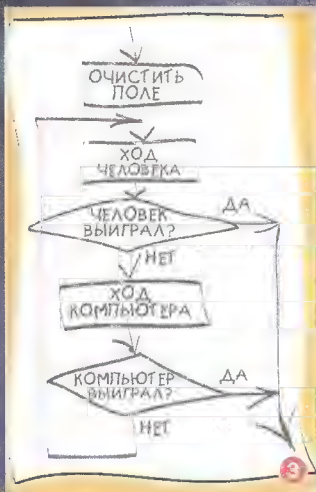
А что нужно описать в игрушке?

1. Правила игры. Не навеянные сценаристскими фантазиями сюжет, а правила. Без правил самая замечательная игрушка превращается в «дочки-матери». ☺.

2. Функции программы — то есть, что программа может. Ну, например, просматривать 2D и в 3D, вести список точек, раскрашивать результаты, поддерживать «скины», апдейтиться или патчиться через интернет, понимать адд-оны... И все такое прочее.

3. Интерфейс. То есть: какие и где нарисовать на экране кнопки, панельки, прокрутки, приборы, оружие, патроны, планы местности, проценты жизни, общий счет





- и подобную чепуху, чтобы было удобно ими пользоваться.
4. Принципы работы искусственного интеллекта. Сколько уровней сложности? Как меняется сложность от уровня к уровню? Как соотносятся уровни?
 5. Звук — какие, кто и когда издает; есть закадровая музыка или нет?
 6. Управление игрой. Какие клавиши нажимать, что делать при движении мышки.
 7. И в таком духе все остальное, что может быть на экране и в игре.

В прошлом номере мы решили сарганисть «крестики-нолики» и даже набросали простенький скриншот. Сейчас попробуем изобразить фрагмент проекта. Например, пункт первый неплохо бы смотрелся так:

- Принципы игры:
- игра ведется на квадратном поле размером 3 x 3 клетки;
 - игра ведется с помощью двух видов фишек — их условные названия: «крестики» и «нолики»;
 - игра идет в двоих, а наш друг — человек и компьютер;
 - человек играет только одним видом фишек;
 - перед игрой игроки договариваются о том, кто и какими фишками будет играть и что означает;
 - игроки делают ходы поочередно;
 - если в клетке стоит фишка, такая клетка считается занятой; если нет фишки — свободной;
 - ходом считается постановка фишки игрока в свободную клетку игрового поля;

- выигравшим считается игрок, который первым составил ряд из трех своих фишек. При этом такой ряд может располагаться вертикально, горизонтально или по диагонали.

Как он это делает?

Очень просто. Прежде чем строить самолет (автомобиль, пароход, дирижабль — нужно подчеркнуть), создает его модель. Ее испытывают, и, если она ведет себя не так, как ожидалось, — значит, такой самолет никуда не годится, и нужно думать, что же не так спроектировали. Точно так же поступает проектировщик программ. Как автомобиль можно представить на схеме в виде связанных между собой квадратиков-узлов, так и программисту проектировщик пытается представить себе в виде простых кубиков, идущих друг за другом (например, так — см. рис. 2).

С одной стороны, вроде бы правильно все написано: сначала идет какая-то заставка-пролог; потом спросить, будем ли играть; затем сыграть одну партию и по результатам изменить счет. А с другой стороны — ничего не понятно. Что же нужно делать?

Есть два пути: или подумать, что схема плохая, и придумать новую получше; или подумать, что схема хороша — и начать ее улучшать. Как? Взять непонятный квадратик схемы и сделать его более понятным. Например, квадратик «сыграть партию» (рис. 2 можно там сделать более понятным (рис. 3). И так — с каждым кубиком. До тех пор пока кубики не станут более простыми и понятными.

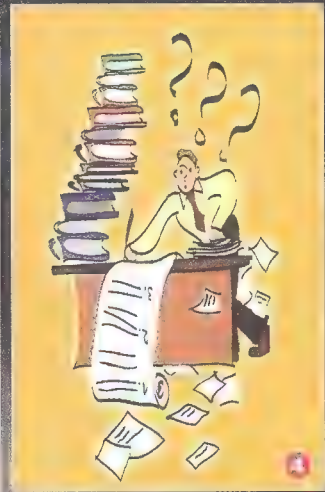
После этого проектировщик издает горы бумаги на рисование таких схемок, диаграмм, чертежей, стрелочек (рис. 4). Пишет списки в Excel, тек-

тов, создавая при этом кучу файлов. (Здесь мы, правда, немного соврали. Если нужно спроектировать что-то маленькое, то о схемках на бумажке можно забыть. Проектировщик в таких случаях пользуется специальными программами для моделирования и проектирования.)

По мере возникновения непонятностей проектировщик обращается за консультациями к специалистам. Специалисты, исполненные собственной значимости и уверенности, на чем свет стоит отвлечены на другие дела (стрелялки, квеста, стратегии, ползаныя по ванне, и т.д.), а если нужно зачеркнуть, то они обычно рассказывают ему басни на тему «почему этого сделать нельзя». Наш герой ругается с лентяями и, немного поостыв, отправляется уточнять свои стрелочки-квадратики, чертежи-записи. И так — раз за разом. Это называется итерационный процесс.

Когда же останавливается проектировщик? Либо тогда, когда он сам приходит к выводу, что лучше уже написать не сможет; либо когда приходит руководитель и говорит: «Ну сколько можно проектировать?! Давай что сделал — допроектируешь потом!».

Конечно, проектировщик должен знать очень многое и должен уметь рассказать об этом другим, но всего он знать не может, да и на разработку всего-всего может не хватить ни какого времени. Поэтому обычно над проектом работает несколько проектировщиков. Один проектирует, как устроена игра, что и как она будет делать. Другой проектирует интерфейс и управление игрой. Третий проектирует графику и анимацию. Четвертый — звук. И пятый — и шестой, и седьмой...



проектировщиков может быть очень большой.

А в результате всех мучений на свет рождается документ, называемый спецификацией на программу. В нем написано ВСЁ! Четко, по пунктикам, с чертежами и схемами.

Дальше все просто: рассчитывается, сколько нужно работников, какой квалификации; каждому выдается участок работы — и работа кипит! (рис. 5).

(О том, как же именно она кипит, а в особенности о принципах действия искусственного интеллекта, мы расскажем в следующей статье.)

И, наконец, причины того, почему иногда удаются работы без проектов?

- Работа очень-очень проста и потому даже колхозному человеку хиндиг.
- Проектирование — это рамист (а также музыкант, математик, художник, Винни-Пух и все-все-все) — это один человек. И при этом — см. п. 1.
- Работа только кажется сделанной. На самом деле в ней куча ошибок, неудобностей, глюков, багов. В общем, кроме автора она никому не нужна.
- Проект на самом деле был. Просто о проектировщике забыли...

Ну, и напоследок задумайтесь — может, где-то среди множества ваших достоинств лежит неосвоенный талант к проектированию игр?

Мастерскую прикладивали Мария Лиховид, Александр Тихоновский («Десктоп Системз»)



Японское название: Shinseiki Evangelion

Английское название: Neon Genesis Evangelion

Формат: ТВ-сериал (4.10.95-27.03.96), 26 серий;

четыре полнометражных продолжения:

- «Евангелион: Смерть» [Evangelion: Death];
- «Евангелион: Новое рождение» [Evangelion: Rebirth];
- «Конец Евангелиона» [End of Evangelion];
- «Возрождение Евангелиона» [Revival of Evangelion]

Жанр: сенэн, меха-сэнтай с элементами психологического триллера, мистики, апокалиптики, повседневности и комедии

Создатели:

авторы сценария — Анно Хидэаки и Садамото Есиуки

режиссер — Анно Хидэаки

студии — «GAINAX» и «Production I.G.»



Жизнь. Такая, какой ее нет

Вы знаете, что такое конец света? Нет, вы не знаете. И даже не пытайтесь представлять, что это Нео со своими колбами-батарейками или господство бешеных тушканчиков с чукотских земель. Нет. Вы опять не правы. Конец света — это Третий Удар! Удар, превращающий секунды в вечность, а вечность в пустоту. А вот пустота — это когда нас больше нет.

Стоп, стоп. Такие мысли? Это лишь! Лишь присущие? Ладно, думайте о ком угодно!!! Но поверьте — я ни в коей мере им не являюсь. Я просто тот, кто называется одной большой составляющей всего первоначального. Я даже не могу поставить себя выше вас, так как сам стою на той же ступеньке, что и вы. Другое дело, кто и как на это смотрит...

Утныюты, опять меня понесло непонятно куда. Вы уж извините, дорогие читатели, но, просмотрев всю «ЕВУ» (а именно — 26 ТВ-серий и четыре полнометражных продолжения), отсидев до пяти утра за монитором и прочитав всю инфу, которую сумел нарыть во всемирной паутине, я непроизвольно начал сходить именно

с ума. Понянки, о которой уже рассказывал вам. Ану, стойте! Сейчас я вам что-то расскажу!

...Ну вот, опять начинаю ерундой заниматься. Пора баньки.

Здравствуйте, мои дорогие и любимые! Сегодня среда, и я вновь сижу за монитором. И вновь, как и в то воскресное утро, стучу пальчиками по клавиатуре. Но не надо меня бояться. Я теперь хороший и расскажу вам об одном странном японском режиссере (будь он проклят со своим подсознательным психозом!) — об Анно Хидэаки. Так вот, этот «генератор мыслей», немного двинувшись на почве творческих идей, состряпал историю, от которой немалая часть анимационных критиков выпала в чистейший воды осадок. Ну, а чтоб они еще дольше находились в состоянии депрессивного шока, японец добавил: «Может быть, у вас молодежь и слабо соображает, но вот зато наши хорошо знают свои истоки и, если им что-то не вполне понятно, пытаются выяснить. Или же принимают вопрос, как пустоту, которая со временем сама себя заполнит»...

Сюжет

Первый Удар вызвал гибель динозавров. Несколько миллионов лет спустя (а именно — 13 сентября 2000 года) при очень странных обстоятельствах растаяли льды Антарктиды. Большая часть суши ушла под воду. Погибло три четверти человечества. Это был Второй Удар.

2015 год. Секретная организация «NERV», действующая под эгидой ООН, создает «Токио-3» — огромную военную базу. Ее задача — защита человечества от невесть откуда начавших появляться таинственных гигантских существ (известных также как Ангелы). Единственное оружие, способное противостоять монстрам, — пилотируемые меха-роботы серии «Евангелион». Однако управлять «Евами» могут только подростки, рожденные после Второго Удара. Причем их биоритмы должны быть максимально приближены к биоритмам Ев. Таких подростков всего четверо.

Первый — Ikari Shinji, сын руководителя «NERV». Замкнутый и необщительный юнец с огромным количеством комплексов, из-за разлуки с отцом и дело выкидывающий



фокусы. Дело в том, что Гэндо — руководитель «NERV» — оставил сына в раннем детстве, чтобы полностью отдаться своей работе.

Второй пилот — Ayanami Rei. Девочка, если ее вообще можно назвать девочкой, с таинственным прошлым и загадочным настоящим. Молчалива, предана своей работе и абсолютно беспристрастна и хладнокровна.

Третий персонаж — Langley Zeppelin Soryuu Asuka. Отличается взбалмошным характером, повышенной активностью (проявляющейся частенько в самые неподходящие моменты) и абсолютно гипертрофированной манией величия. Собственно, этой троице

WCG Ukraine 2002

Два с половиной гейм-месе в сентябре в этом году идёшь на все сто. Думаю, многие уже видели WCG — всемирные Кибер Игры. Этот чемпионат уже второй раз проводится в Корее. Но основная причина, почему отборочные и финальные страны (подарок бабам из Украины).

В 2001 г. турнир проводился в 37 стран. В этом же году участниками уже 45. Думаю, понятно, что это значит — о WCG узнаёт все большее количество людей, чемпионат становится популярным. Вот только думаю, что WCG со временем выйдет и в Украину.

Понятно, о СНГ в 2001 году СНГ представляли две страны — Беларусь и Россия. Сейчас в нем принимают участие. Не знаю, что там будет в 2003 году, но Латвия, Беларусь и Молдова, конечно, уже выразили желание участвовать в следующих WCG. Имя что в этих странах идут

переговоры с потенциальными спонсорами (ведь проведение отборочных — штука дорогая).

Теперь вернёмся к собственно отборочным в странах СНГ. На данный момент этот этап уже закончен во всех трёх странах, и теперь ждём победителей в Корее на финал Чемпионата мира, который, кстати, начнётся 27 сентября в городе Дав Дюон.

Об отборочных в СНГТЕПерь я уже писал. Вроде бы всё уже и написано, но сейчас я хочу рассказать о финале.

Как ты уже знаешь, мы из Корее в Далиос, в отборочных же финал WCG-Наша в Москву.

Об отборочных, кто знает, но, в основном, мы уже писали. Рассказываю в этот раз о самом интересном. Евгений Трофимов, но больше всего, я думаю, что Джек Джика — ведущего игрока 440 портала «Все о геймах», www.allgames.com.ua. Наш сайт посвящен, в первую очередь, киберспорту. Собственно,

и в Москву я поехал для того, чтобы вести прямой репортаж с места событий, а также снимать видео — мы ведь делаем ролики со всех крупных чемпионатов, но об этом позже.

...Итак, Москва. Наверное, всего журнала не хватит, чтобы описать российский финал, поэтому рекомендую посмотреть на фильм, который выйдет в ближайшее время.

Финал проводится в Далиосе в универсальном спортивном зале «Дружба». В России отборочные проводились с 3 по 8 сентября по шести номинациям (www.wcg.ru/russia/games/ageofemp/result/, www.wcg.ru/russia/games/counter/result/, www.wcg.ru/russia/games/cfa2002/result/, www.wcg.ru/russia/games/starcraft/result/, www.wcg.ru/russia/games/quake3/result/, www.wcg.ru/russia/games/unreal/result/).

Вплоть до 8-го сентября шли упорные бои до полуфиналов. Восьмого же состоялись все

финалы. Хотелось бы отметить, что главной фонд отборочных составил \$50 000, который был награжден в турнир отборочных победителям.

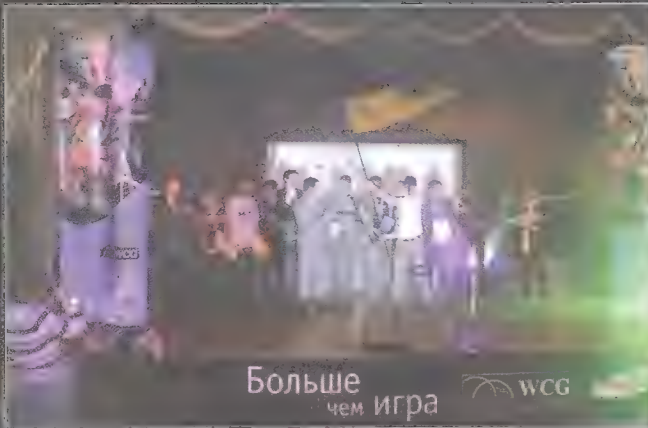
Очень сильно меня удивило количество телезрителей (даже НТВ-Спорт транслировал). Очень неслабым был и размах проведения. Финал впечатляло буквально все — огромный зал, множество всяческих шоу, конкурсов и даже выступление популярных певцов «БИ-2» и «Мультфильмы».

В общем, было очень интересно. Но самое приятное то, что уровень организации российского турнира напоминал уровень проведения первого Чемпионата мира в Корее (там я тоже побывал, так что могу сравнивать).

Думаю, сейчас можно перейти к финалистам, которые «пробились» и поедут теперь в Корее отстаивать честь страны.

На суперфинал поедут тринадцать лучших игроков России:





Больше
чем игра

WCG

- Counter-Strike — M19;
- Quake3 — b100.death, c58;
- StarCraft: Brood War — M19* Alex;
- Age of Empires II — (nick) -Sash;
- Unreal Tournament — 34x.Alex;
- StarCraft: Brood War — jnG(Ranger); TerraNiBeST.

Демки с финала можно посмотреть здесь: www.all-games.com.ua/?ftp=/demos/, а фотографии — здесь: www.all-games.com.ua/index.php?photo+champs. Наш ролик с WCG-Russia скачать тут: www.all-games.com.ua/?ftp=/files/.

После небольшого перерыва и отдыха в Одессе я отправился в Киев на финал WCG-Ukraine, который проходил с 17 по 19 сентября.

В Украине отборы проводились по трем играм: Counter-Strike, StarCraft, Quake3. Финал проходил в киевском Доме учителя (размах, конечно, не российский, но тоже ничего).

В первый день прошла жеребьевка, во второй — игры. Третий день — финальный.

На финале не обошлось без скандала: чемпион Украины 2001 по «Quake3», несмотря на все прогнозы, не дошел до финала и занял 5-6 место. Мало кто знает, что киевская CS-команда c58, около двух лет стабильно занимавшая первые места на Украине, была выбита одесской командой — maverick.

(Видео- и аудиоинтервью с командой — maverick: www.all-games.com.ua/?ftp=/files/.)

Вот победители:

- Counter-Strike — HR.xc6 (Днепропетровск);
- Quake3:
- 1 место — Chip.masK (Одесса);

- 2 место — [CCCP] Terminator.vp (Киев);
- 3 место — sD.Soul (Одесса);
- StarCraft:

- 1 место — VoGG.Nirvana (Симферополь);
- 2 место — Hireling (Киев);
- 3 место — HR.Marine.crv (Днепропетровск).

Все эти люди едут на Чемпионат мира в Корею. Напомню что один из них — Chip.masK — уже участвовал в международных соревнованиях и на данный момент занимает 15-е место в мировом рейтинге. Думаю, для Украины это уже неплохо, будем надеяться, что после поездки в Корею 15-е место изменится на более низкое (например, на третье ☺).

Ну, и последнее, о чем хотелось бы особо упомянуть в связи с отборочными WCG на Украине. Каждому участнику — вне зависимости от результатов — компания Samsung Electronics подарила пылесос. (Думаю, подарки особенно понравятся родителям, для которых означенная бытовая техника станет наглядным доказательством доходности компьютерного спорта и того, что их дети не попусту просиживают время за компами ☺.)

Теперь перейдем к отборочным в Казахстане. К сожалению, съездить туда мне не удалось — финансовые проблемы (спонсоры, вы где?!). Поэтому расскажу только о самом главном.

Отборочные проходили 22 сентября в Алма-Атинском развлекательном центре «Айя». Общее количество участников — 123 человека. В Казахстане отборочные проходили по четырём играм: Counter-Strike,

Age of Empires, StarCraft, Quake3.

Отборочные (правда, по отзывам проигравших) проводились не очень ладно — кому-то попала не та команда, кому-то не та карта... В общем, проигравшие были недовольны. Насчет справедливости судейства тяжело что-то сказать: не знаю — не был. Но думаю, даже при небольших недочетах все прошло в целом нормально.

И вот кто будет представлять Казахстан в Корею:

- Counter-Strike — Sky;
- Starcraft — Adolf, DEN;

- Quake 3 — ChoSen, Werewolf;
- Age Of Empires II — Rayan, TheChobo, NoBoDy.

Ну, вроде все — все кандидатуры на поездку определены. Будем ждать суперфинала, до которого осталось меньше месяца.

Ну и, конечно, ждите нашего отчета о поездке в Корею.

GreenJek

(Евгений Трофимов),

ведущий игрового портала

«Все о геймах»

(www.allgames.com.ua),

ICQ 37180524

СПЕЦІАЛЬНА ПРОПОЗИЦІЯ ДЛЯ ШКОЛЯРІВ ТА СТУДЕНТІВ

НАВЧАННЯ



здійснювати покупки в мережі
магазинів "DialWest" на суму
понад 200 гривень
в подарунок відний курс
роботи на ПК

та

РОБОТА

internet-картка

від 200 грн. - 2 години
від 500 грн. - 5 годин
від 700 грн. - 7 годин
від 1000 грн. - 10 годин



DialWest
computers

вул. Олени Теліги, 8.....455-6655
Бесарабська пл., 2.....459-0133
пр. Червоних Козаків, 13.....464-8465
Харківське шосе, 55.....563-0668
пр. 40-Річчя Жовтня, 46/1.....250-9900
пр. В. Маяковського, 43/2.....548-1548

Здравствуйте, дорогие слушатели радио «Шансон»! Здравствуйте и до свидания, поскольку эта статья вам вряд ли понравится (как, впрочем, и вся рубрика) — если вы, конечно, не любители критики или просто не любопытны. Мы рады приветствовать наших читателей в новой рубрике потолстевшего «Шпиля!» — Музыкальное чтиво. Зачем она нужна в игровом журнале? — спросите вы (и правильно делаете). А я вам отвечу (и тоже, кстати, правильно сделаю).

Ну, во-первых, создатели компьютерных игр уделяют огромное внимание саундтрекам — взять хотя бы EA Sports или любой хороший автосимулятор. Ведь от музыки зависит состояние сознания игрока (сомневаюсь, что вам понравилось бы нестись на Lamborghini Diablo со скоростью 250 км/ч под песни уважаемой Аллы Борисовны). Во-вторых — пора выступить единым фронтом против дерьмового сочетания нот и слов, которое у нас в стране многие называют песнями.

Задумывал я эту статью в маршрутке по дороге домой и меня настолько тронула песня «Голуби летят над нашей зоной», что я решил написать именно то, что вы сейчас читаете. Доколе, — я вас спрашиваю, — нормальные люди будут слушать причитания старых эзков? Ведь вы только подумайте — куда может прийти страна, в которой большая часть населения преклоняется перед романтикой зоны и судьбы заключенного? И с каких это пор «Мой номер 245»

«Добро пожаловать», или «Посторонним вход воспрещен!»

стал принадлежать жанру шансона, представителями которого были Эдит Пиаф и Жоскен Брель. А песни этого направления пели Френк Синатра и Дэвид Боуи.

Поэтому я выступаю против тотального зомбирования общественного сознания блатными песнями и их собратьями типа «Буть со мной мальчиком» или «Юний орел» (я недавно подсчитал — всю эту чушь, абсолютно против собственной воли, приходится выслушивать по 3 часа 14 минут в сутки; а ведь это 20% «активного» времени нашей жизни). Потому что не хочу, чтобы творчество Шуфутинского знало лучше, чем творчество Элвиса, «The Beatles», «Depeche Mode» или Бетховена.

Вам не кажется странным, что группы или исполнители так называемой «модной» во всем мире музыки (альтернатива, панк, рок-мэинстрим, гранж, хард-кор, техно, рэп и т. д.), побывавших в Украине за последние десять лет, можно пересчитать на пальцах руки — и то, если один палец



вы потеряли в боях за компот в школьной столовой. И дело, как мне кажется, вовсе не в материальном положении нашего населения (ведь в России, Китае или Турции дела не намного лучше, а ведь к ним-то ездят)...

Так вот — к чему я все это. В этой рубрике мы попытаемся повысить музыкальное самосознание одних наших читателей (извините за самоуверенность) и поддержать других в их борьбе за «правильную»

музыку, рассказывая о новинках музыкального мира, о том, что слушают «там» и обо всеческих интересностях... То есть «Музыкальное чтиво» — оно и в Шепетовке «Музыкальное чтиво» (кстати, огромный привет Тарантино и просьба: «Не обижайся, Квентин, — с нас пиво!»).

И, как поет Олег Скрипка из «ВВ»: «Так ото ж бон вояж, любий друже, в добрый шлях».

Тарас Зябкин

GVC R21 Vector

Голосовой факс-модем GVC R21 VECTOR

Оснащен новой версией микропрограммы 2.212

Модем имеет улучшенные параметры:

- 99% распознавание сигнала «занято»
- Расширенный диапазон рабочих частот
- Чувствительность линии -45...45dBm
- Код Украины - 038
- Расширенная статистика соединения
- Улучшенное распознавание сигналов в «альтернативном» режиме автоответчика

Важно! Произведены аппаратные доработки для:

- Улучшения локального экранирования
- Защиты от кратковременных импульсных помех по телефонной линии

Голосовой факс-модем GVC R21 VECTOR - Ваш незаменимый спутник в Internet!

Vector <http://www.vectorukiev.com>
<http://www.vector.kharkov.com>

Киев	(044) 229-7321	Полтава	(0322) 56-3668	Одесса	(049) 728-6644
Харьков	(0572) 43-3501	Днепропетровск	(0962) 97-1100	Закарпатье	(0322) 67-0044
Львов	(0322) 728-6644	Донецк	(062) 362-6666	Севастопольск	(0652) 311-1111



PlayStation2 + реальная музыка = Ozzfest 2002

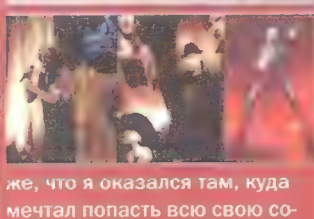
Представьте себе смесь звуков в стиле строительно-монтажного робота PlayStation 2 и лаборатории по изучению альтернативной

(то есть совсем не такой, как у вас перед глазами) реальности. Представили? Вот это и есть Ozzfest 2002 — фестиваль, проходящий в четырех десятках городов США и Великобритании. В числе его постоянных участников такие группы, как «System of a Down», «P.O.D.», «Rob Zombie», «Adema», «Drawing Room», «Otep». К ним регулярно подключаются «Linkin Park», «Papa Roach», «Hoobastank», а во главе всего этого сборища «волосатых уродов», как говорит о таких людях алкаш дядя Коля со второго этажа, — вечный молодой и вечно пьяный Оззи Осборн.

Так вот послушайте, мои маленькие любители острых музыкальных ощущений, об этом фесте практически из первых рук (а точнее — уст). Происходило все это безобразие в конце мая — неподалеку от славного города Бристоль, что в Великобритании, на площадке Касл Донингтон. По мере



приближения к месту боевых действий количество молодых и не очень людей в джинсе, черных кожанках и с характерным запахом английских пабов росло. Как вы думаете, чего можно ожидать от семидесяти тысяч подданных рокеров и от двух сцен с двадцатью четырьмя группами на борту? Битва сил добра с полпой началась в 11:00 по Гринвичу выступлением «Antiprodukt» — эдаких электронных панк-рокеров. Вот тут-то я и понял, что в детстве у этих (как, впрочем, и у большинства других) парней отнимали барабанчики и другие громкие штучки; а так-



же, что я оказался там, куда мечтал попасть всю свою сознательную жизнь. Потом началось что-то невообразимое и вашего покорного слугу унесло, как минимум, на Меркурий (а ведь была еще и вторая сцена с «женщиной — убийцей свиней» Otep и латино Ill Nino).

На планету вернулся я оттуда часов через шесть, когда на сцене появился «Slayer», сразу после которого вышли «System of a Down». Эти группы способны увеличивать силу земного притяжения в 1,7 раза — ведь сила притяжения зависит от веса объекта, а заявление о том, что эти группы просто тяжелы — это что-то из



разряда «чуть-чуть беременна». Потом добивать нас, беспомощных друзей метала и альтернативы, вышли Tool, при появлении которых на ноги встали все, кто еще мог ходить (почти как на сеансах Кашпировского), а завершил фестиваль, естественно, вечный Оззи (кстати, отпахал целых 2 часа).

В общем, жизнь моя удалась (хотя бы потому уже, что я побывал в Англии), а вам могу посоветовать купить себе компакт «Ozzfest 2002» (если, конечно, вам не по силам выбраться в Штаты или Великобританию) — благодаря нашим пиратам он появился за 2 месяца до официального релиза и по цене 10 грн., а не \$35. Хотя, надо заметить, он не идентичен по содержанию треков.

До скорой встречи на одной из планет!

Тарас Зябкин



Десятка месяца.

Самые популярные фильмы американского проката



1. **«Barbershop» («Парикмахерская»).** Комедия. Фильм о старой парикмахерской, которая в любой момент может превратиться в стрип-клуб. Но ведь и лосю ясно, что люди куда охотней пойдут стричься, чем на стриптиз. Чё ж они — совсем дураки, что ли? Вот главный герой — Кальвик (Айс Кьюб, снявшийся в фильме «Анаконда», 1997) — и решил всеми своими силами попытаться сохранить это прелестьнейшее место для стрижек и общения. (К слову, это всего-то вторая по счету работа Тима Стори.)

2. **«My Big Fat Greek Wedding» («Большая греческая свадьба»)** — романтическая комедия. Картина в прокате уже 22-ю неделю. Причем сначала фильм только изредка попадал на 10-е место в Топ10 проката, однако теперь невероятным образом поднялся до второй строчки. В фильме излагается очередная попсовая свадебная история без вразумительного сюжета — понятно только, что родственники против предстоящего бракосочетания. Единственным плюсом



можно считать тот факт, что продюсером фильма стал Том Хэнкс. Эх, старина Хэнкс, продолжал бы ты лучше сниматься.

3. **«One Hour Photo» («Фото за час»)** — триллер. Сай Перриш (Робин Вильямс) — одинокий менеджер преуспевающей фотолaborатории. В его жизни нет никого, кроме семьи Йоркин. Проявляя для них фотографировать, Сай видит, что сам оказывается участником в их жизни. До тех пор, пока окончательно не понимает, что...

4. **«Mean Girl» («Уродина»)** — комедия. История о том, как друзья пытаются помочь самой бесстыжей девушке в классе, получившей огромный взнос на учебу в Гарвард. Причем даже не для себя, а для племянницы одного из них. Вероятнее всего, фильм должен пробудить в сердцах молодых американцев любовь к учебе.

5. **«Swimfan» («Фанатка»)** — триллер. Старшеклассник начинает встречаться с привлекательной девушкой, при этом основательно забыв на свою старую подругу. Когда же он решает с ней расстаться, та, как обычно, ломает ему всю жизнь. В фильме снимались молодые и никому пока не известные актеры. «Фанатка» — третья режиссерская работа Джона Полстона.

6. **«Signs» («Знаки»).**

7. **«City by the Sea» («Город у моря»).**

8. **«XXX» («Три Икса»).**

9. **«Spy Kids 2: The Island of Lost Dreams» («Дети шпионов 2: Остров несбывшихся надежд»).**

10. **«Austin Powers in Goldmember» («Остин Пауэрс — Голдмембер»).**

Александра Драгунцова

КИНООБОЗРЕНИЕ

«Знаки»

(USA 15+, 12 мин., 2002, США)

Режиссер: М. Найт Шьямалан
Актрисы: Мэл Гибсон, Хилари Феникс, Рори Калкин, Абигейл Бреслин

Ясное дело, что без загадочных знамен на культурных планках был бы невозможен успех и многократное переосмысление кино. И до этого все было само собой и горло не зажимало. И все было так же, как прежде: в Америке в поисках идеальной женщины посланец одного из попкорновых полей, сидит дома в колпаках из фольги (темнота тьма).

Дочка жутко переборчива в питьевой воде, у сына астма. Имя это моментально читается, и тут же чудесным образом, что в этих проблемах и пороках сплелось нечто единичное.

Герой Мэла Гибсона вновь доблестно расследует эту историю, но, на этот раз, делая это на фоне распадающейся О



и всеми силами демонстрирует дотам, «как делать нельзя».

Заканчивается самая опасная атака инопланетян довольно быстро и безболезненно. Да и вообще, как выразится герой, это самый интересный период простачка. И зритель тоже.

Хотим-о нет! Звонят по телефону: кто из вас?

Минус из бесконечности: что это за фильм — атлантический транзит? Итог: Мэла Гибсона в роли пастора Гибсона и Хилари Феникс в роли дочери.

Лучшие спецэффекты и многократное переосмысление. С другой стороны, на этот раз никакой идеи, и конец, после «Шестого Чувства» (того же, кстати, Шьямалана), смотрится блекло. А так фильм очень даже...

Каспер

...ничего интересного из просмотра зритель не получит, ничего не поймет, а будет лишь череда немых и неразрешимых вопросов:

1. При чем здесь инопланетяне?

2. Зачем Гибсон влез в такую вот Байдю?

3. Зачем это кино?

Так что, если вы хотите увидеть фильм, который не будет ни интересен до конца, и не разочарует, смотрите его, но не забудьте включить телевизор на канал, где идет фильм.

Мэла Гибсона

«Терминатор 3: Восстание машин»

(«Terminator 3: Rise of the Machines», 2003 г., боевик-фантастика, Warner Bros.)

Режиссер: Джонатан Мостоу

В ролях: Арнольд Шварценеггер, Ник Стал, Кристиана Локен, Клейр Джейнс

На этот раз описание более чем виртуальное, поскольку шанс лицезреть все похабные задумки, которые в свое время не были реализованы из-за технических ограничений, представится еще ох как не скоро. Премьера намечена на июль следующего года.

В новом фильме бывшая мишень Джон Коннор малость подрос и, конечно, не мало, возмужав компьютерную команду (действительно, не мандаларинами же ему торговать правильно?). Взламывая на досуге компьютеры компании

«Cyberdyne Systems», герой обнаруживает связь с проектом-проджектом «Скайнет». И тут, чтобы не пропустить, и настоящая война (судя по двум киборгам из будущего: T-800 (А. Шварценеггер) — для защиты Джона, а также T-X (К. Локен) — практически неуязвимая женщина-терминатор, то и дело принимающая формы самых непредсказуемых предметов и вещей из будущего) пытаясь убит Коннора.

Абсолютно очевидно, что в этом фильме роль второго плана играет режиссер и сценарист.



конечные моменты в ТР и в ТР-100 (последний момент ТР, который, если кто-то знает, что это такое, за последние годы).



«буллет-таймом» в стиле «Матрицы» — по уверениям режиссера, конечно, не прошло от «Терминатора» стороной. Но ничего подобного в фильме вы не увидите — для них это уже пройденный этап.

Что ж, нам остается только еженощно вскакивать в холодном поту с криками «Мочи ее! Мочи!», ибо вплоть до самой премьеры всеми участниками съемки был дан обет молчания касательно подробностей сюжета, а иначе им всем наступит возмущающий «Армагеддон»...

Александра Дарагунцова

Смеходром

Общезвестно, что люди на Земле делятся на нормальных и на тех, кто занимается компьютерами. Причем первых с каждым годом становится все меньше и меньше.

Итак: **стадии заболевания, симптомы и методы лечения.**

Первая стадия (легкая)

Симптомы: человек садится за компьютер, включает его, работает и уходит домой в конце рабочего дня, после чего не вспоминает о компьютере до следующего утра. Аппетит и сон нормальны, головные боли и понос отсутствуют.

Лечение: в лечении пока не нуждается.

Вторая стадия (полулёгкая)

Симптомы: у больного наблюдается повышенный интерес к компьютеру, выражающийся в нездоровом возбуждении, которое охватывает больного при виде указанного объекта. Аппетит нормальный. Сон беспокойный со вскрикиваниями и взвизгиваниями. На работе задерживается на 2-3 часа и топчет кнопки.

Лечение: удалить больного от компьютера, давать внутрь медицинский спирт 3 раза в день по 0,5 столовой ложки. Компьютерную литературу убрать в недоступное место. С работы встречать.

Третья стадия (средней тяжести)

Симптомы: больной задерживается после окончания рабочего дня более чем на 4-5 часов, копит деньги на домашний компьютер. В обиходе начинает употреблять компьютерную терминологию и перестает реагировать на расширенные глаза окружающих. Аппетит повышенный. Сон беспокойный с выкрикиванием компьютерных словечек и беспричинным смехом. Больной приходит в резкое возбуждение при виде компьютера или при встрече с больным третьей стадией и выше. (В последнем случае болезнь может перейти в 4-ю стадию.)

Лечение: больного изолировать от общества и от компьютера, деньги отобрать, женить. При бурном поведении и отказе от лечения вводить внутривенно 1-2 ковша водки с портвейном «777»,

смешанных в пропорции 1:2. Тазик не давать.

Четвертая стадия (тяжелая)

Симптомы: больной покупает модем и компьютер. Речь изобилует различными специальными словечками и их сочетаниями. Изобретает новые слова, копит деньги на выделенную телефонную линию. Аппетит сильно повышен.

Ест любую пищу в любое время суток при условии ее наличия. Спит 3-4 часа в день, так как ночью звонит по модему и при каждом соединении издает вопли, описанные в 3-м томе книги «Жизнь животных» (глава описис: «Питание животного»). Вечером впадает в бред: «Мне надо работать, работать, работать». Сон отсутствует.

Лечение: лечению подлежит только в условиях стационара.



Пятая стадия (безнадёжная)

Симптомы: больной заводит у себя BBS, которой уделяет все свободное от звонков и программирования время. Речь невнятна, состоит на восемьдесят и более процентов из компьютерного жаргона со спецтерминами. Аппетит и сон отсутствуют. Ест только то, что попадает в пределы прямой видимости — не зависимо от вида и качества продукта. На окружающих обращает внимание только в том случае, если они произносят фразы, связанные с компьютером. Половое влечение отсутствует полностью, так



как больной периодически испытывает чувство глубокого удовлетворения от строки «Connect 33600...» на экране. Держит около компьютера ночную вазу и пачку чая, которую забывает развести в воде.

Лечение: лечению не подлежит.

Звонок на радио:

— Поставьте, пожа...
песню Пугачевой о том, как у нее завис Windows!

Ди-джей (после паузы):

— Я не могу вспомнить у Пугачевой такой песни! Можете напеть?

— Ну, там еще в припеве: «Кликну, а в ответ тишина, снова я осталась одна... Сильная женщина плачет у Окна...»

Встречаются два клякера.

— Ну, как жизнь?

— Да так, процентов на тридцать...

У компа есть две функции: в него можно играть, но в него также можно не играть!

Новая игра. Казахский DOOM! Никаких тебе лабиринтов! Голая степь!

Диктор по радио объявляет:

«На днях суд города Сан-Франциско приговорил хакера Гойко Митича к десяти годам лишения свободы. Сейчас он уже отбывает наказание в колонии «Прииск Счастливый» штата Аляска. По данным центрального компьютера полиции, завтра, в 12:00, полностью отбыв срок наказания, Митич выйдет на свободу!»

Разговаривают два аниме-ных персонажа из аниме-фильма.

— Ну, как дела?

— Да так тебе сказать. Все нормально вроде, вот только пальцы болят...

— А с чего это вдруг?

— Да вот, вчера с друзьями мы же встретились, так всю ночь песни орали...

Ползет по улице в дымину пьяный хакер. Еле руки и ноги

передвигает. А навстречу ему другой, трезвый:

— Слышь, Вася, ты чего?

Ведь ты же гадальник! Зад за кодирован?

— Ага — ага! — А я — ин! — вчера я и код подобра...

Приходит мужик в комнату тоскливого сапога.

— Я у вас вчера компьютер брал...

— У вас проблемы?

— Сгорел он...

— Нет проблем, он на гарантии. А что у вас сгорело?

— Все!

— Ну, так не бывает. Процессор цел?

— Сгорел.

— А винчестер?

— Сгорел.

— А память?

— Сгорела.

— А монитор?

— Сгорел.

— Господи! Что же вы с ним делаете?

— Ну, там же пожар вчера был...

Беседа двух аниме-персонажей. Выдерните шнур, выдерните стекло!

Звонок в дверь. Мужик открывает — там стоит тетка лет 40, толстая, в красной кофте, синей юбке, синих колготках и больших белых туфлях. На голове — огромный фиолетовый бант. Простит зятю.

— Вы кто?

— Я — тетя Сирень!

— Вааа, какая нелепая...

Буря в пустыне. Выходит мужик — весь в белом — пускает стрелу и попадает точно в центр мишени. Народ в восторге! Стрелок отбрасывает капюшон и говорит:

— I'm Willy Ebbot!

Следующим выходит мужик, весь в зеленом. Выпускает стрелу и расщепляет пополам стрелу первого стрелка. Публика — аж лищет.

Стрелок отбрасывает капюшон и говорит:

— I'm Robin Good!

Выходит мужик — весь в черном, с огромным луком. Натягивает тетиву, выпускает стрелу и сносит ей голову судье. Публика в шоке. Стрелок говорит:

— I'm... I'm sorry!

— Девушка, у вас такие красивые зубы!

— Да! Они мне от матери достались!

— Вот здорово! Так подошли — сидят как родные!

— Ты чего такой грустный?

— Да вот за девушкой приударил...

— Ну и?

— Приубил...

Находясь в кафе, он оставаясь с места. За ним бежит мальчуган лет восьми и рыдает.

— Папа, папочка, куда же ты, не оставляй меня, я хочу с тобой!

Катафалк останавливается, из кабины выходит шофер и орет мальчику:

— А ну, марш домой, кому сказал! Не сделаешь уроки к моему приходу. — еще и ремня дам!

Хозяин — гостю:
— Вы масло-то намазывайте!
— Хорошо, хорошо!
— Нет, Вы масло намазывайте!

— Да я и так намазываю!
— Где ж ты намазываешь?
Ты ж, гад, кусками кладешь!

— Ты чего такой грустный?
— У меня котенка молнией убило.

— Это как же?!
— Да я куртку застегивал, а он голову убрать не успел...

Тест
Если Вы добры — получаете 200 очков; если нет — 100.

Если Вы умны — получаете 20 очков; если нет — 10.

Если Вы красивы — получаете 2 очка; если нет — 1.

А теперь проверьте результаты: если вы набрали 111 очков, то вы — злобный тупой идиот.

— У меня сосед был — вампир!

— Как ты это узнал?

— А я ему в грудь осиновый кол вбил — он и умер...

— Девушка, девушка, а вы заварника не замужем?

— Да, а так вы догадываетесь?

— А вы такая страшная!

— Я — пацифист!

— Вы против войны?

— Нет мне просто все по цифу!

Спрашивают как-то у кино-механика.

— А как это ты делаешь, что свет в зале так медленно-медленно гаснет?

— Да запросто! Беру вилку и так ее медленно-медленно из розетки...

Сидят двое на лавочке. Ночь, луна, звезды...

— Вань, дай семечек!

— Не дам!

— А говорил: «Звезду для тебя с неба достану»!

— Так то звезда, а то семечки!

Отец сыну:

— Ты что, с Танькой встречаешься?

— Да, а что?

— Нет-нет, ничего... В твоём возрасте я с ней тоже встречался.

Хорошо моряку — в порту его ждёт девушка!

Хорошо дальнобойщику — на стоянке его ждёт девушка!

Хорошо проводнику — девушка ждёт на вокзале!

И только девушке тяжело — успеть и в порт, и на стоянку, и на вокзал...

Во время проверки тюрьмы инспектор обращается к заочнику:

— Почему вы здесь?

— Так там не выпускают!



— Сынок, не ходи ты на эту дискотеку! Совсем оглохнешь!

— Да нет, мама, не хочу — обедал же недавно!

Мы вчера с бабушкой смеялись до потери пульса...

И он выиграл!

Совет хозяйке:

— Если Вы хотите приготовить дрожжевое тесто, а дрожжей у Вас нет — то ни хрена у вас не получится.

— Здравствуйте! Я ваш новый жилец.

— А где старый?

— А старый уже не жилец.

Перед смертью отец решил разделить наследство между тремя сыновьями.

— Нифига себе, — сказал четвертый сын.

Мужик звонит в пожарную часть и орет:

— Горю, приезжайте, у меня...

Ему в ответ отвечают:

— Вызов принят, а вы к Вам доехали!

Мужик:

— ...Вы чего так долго все?! На болоте стояла машина!

Объявление в газете:

Господа! Я хочу, чтобы вы знали, что я не умею читать и писать.

Вступив в брак, я не могу читать и писать.

После этого я не могу читать и писать.

Примечание: если вы не можете читать и писать, то вы не можете читать и писать.

Мать Лены отвечает:

— Я не знаю, что с ней случилось. Дома-то она каждый год рожала.

— Да не кричи ты так! Что просила, то и принеси! Я ж не знал, что дамские пальчики — это виноград!

Два часа ночи. Стук в дверь. Хозяин открывает, а там мужик.

— Слушай, мужик, помоги. Подтолкни меня, я тут за углом.

Хозяин:

— Мужик, ты чего, офигел? Третий час ночи!

Лег спать, а его жене не спится:

— Что ж ты так — может быть, у человека беда, может, ему очень надо?

В общем, доконала. Встал, собрался, оделся, выходит из подъезда:

— Мужик, ну ты где?

— Да я здесь, на качелях...

Она:

— А где мы будем жить после свадьбы, у твоих родителей или у моих?

— Мы будем жить у твоих родителей, и твои родители будут жить у моих.

Мама, а можно я засну вентиляторы, когда они у Меня снова отрастут?

Вышла Василиса Прекрасная в чисто поле, взмахнула гризды руками, перевернула их вверх ногами, и сказала:

— Да тут же и пошла, одетая, от сотворения мира.

Принесли, сложили, открыли дверь, увидели человека:

— в зеленой одежде — вас арестуют в армию;

• в синей одежде — вас посадят;

• в белой одежде — вас упрячут в психушку;

• в оранжевой одежде — у вас пожар;

• в желтой одежде — у вас что-то сломалось;

• в черной одежде — вы умрете.

Сидят два павла. Павел (павел) говорит Павлу (павлу):

— Блин-н-н! Блин-н-н!

Час играет:

— Блин-н-н! Блин-н-н!

Два играет:

— Блин-н-н! Блин-н-н!

Плюс играет:

— Блин-н-н! Блин-н-н!

Входит в бар кенгуру и просит джин с тоником. Ошеломленный бармен пытается завязать разговор:

— Да-а-а... Нечасто к нам кенгуру заходят...

— Еще бы! Джин с тоником — 15 долларов!!!

Виртуальная картошка

Завоевав уже телевидение и кинематограф, реклама все глубже и глубже проникает в компьютерные игры. Очевидным доказательством тому может послужить, например, сотрудничество издательской компании EA и McDonald's с крупнейшим игровым издательством Electronic Arts. Речь идет об игре «Sims Online» — популярнейшем симуляторе человеческих отношений. Теперь симы в своей повседневной жизни смогут покупать в закусочных гамбургеры, чизбургеры и прочую дребедень, а на их рабочих столах будут стоять компьютеры исключительно с интеловскими опознавательными знаками.

Возможно, что и такой спортивный гигант, как Reebok, разметит свой логотип в игре «Madden NFL 2003». Ну, это по-

Vsyakaya vsyachina

возможности, тем не менее, с популярностью McDonald's в России, да и во всем мире, связанных мурлыкающих рыцарей выходящих из компьютерного компакт-диск, так что, даже если вы не имеете доступа к интернету, а друзья уже давно переехали в другую страну, купив этот сборник, вы сразу наверстаете упущенное. И на упомянутый выше вопрос без зазрения совести сможете отвечать: «Помню!».

Голос разума

Очередную порцию бабрыма на ринг вылили американские ученые. Последнюю серию исследования в 31



нятию, а вот интересно было бы посмотреть на «Doom III» с Кока-Колой на стенах.

Тридцать пять Мясень

Мясень все знают? У тех, кто не знает, стараниями компании SC появляется отличная

школах США — они наконец-таки додумались до того, что жестокие компьютерные игры не оказывают негативного влияния на детскую психику. Ей же пять лет, они вообще не умеют читать и писать. Это значит, что они не могут читать и писать. Это значит, что они не могут читать и писать.



в том, что запрещать ребенку играть в то, во что он хочет, как минимум, нецелесообразно. Как максимум же — родители должны рекомендовать своим детям играть с лучшей стороны.

Другой вопрос, что в играх, как и в жизни, есть мера, которую необходимо знать.

С петерком

Помните, в одном из прошлых номеров журнала мы рассказывали вам о нескольких способах предложения

своей продукции компанией Acclaim. Эти чумные ребята даже захоронили на кладбище человека, так предложат кому-нибудь поменяться на Титок.

А еще это, оказывается, еще и вкусно — по сравнению с тем, что они придумали для симулятора гоночного симулятора Point of Impact. Какой американец не любит быстрой езды? А какой американец не любит платить штрафы? Вот Acclaim и предложила оплачивать все издержки своих соотечественников, связанные с превышением скорости на городских трассах. Интересно только, кто будет оплачивать расходы на лечение потерпевших и ремонт их машин? Неужели SCI?



DOMINEX

Комп'ютери Монітори

Samsung SM 755 DFX — 173
Samsung SM 757 DFX — 198
Samsung SM 757 NF — 225
Samsung SM 152 B — 426
Samsung SM 171 S — 511

Периферія



e-mail: dominex@mail.ru

м. Київ, вул. Борщагівська, 204 корп. 3
/044/ 457-9991, 488-5560, 488-7060

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

Игра Шпиль!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

«Куй железо,
пока молоток не украли»

№1



Железный бумс

Исповедь дальнобойщика

Ruльные девайсы

Мобильные телефоны

Двухколесный домосед

Диктофон-мутант

Три в одном

Banias — новый козырь Intel

Запиши на меня, запиши...



Все невозможные **ТЕСТЫ** игрового железа

Двухколесный домосед

По мобильному телефону можно звонить, писать эсэмэски, можно ронять его в ванную, забивать им гвозди... — да мало ли что еще можно придумать!



Видать, инженерам из компании «Fujitsu» показалось действительно мало. Иначе чем еще можно объяснить представление ими одной из своих последних разработок, а именно: мелкого робота, управляемого посредством мобильного телефона. Робота зовут Maron-1. Что это значит по-японски, я, к сожалению, не знаю, но явно что-то нецензурное. Размеры этого двухколесного чуда составляют 320 x 360 x 320 мм, а весит оно 5 кг.

Однако этим дело не ограничивается. Maron-1 оборудован двумя камерами и датчиком расстояния, что дает ему возможность ловко обходить все препятствия на своем пути.

При чем здесь мобила? — спросите вы. А при том, что с помощью тех самых двух видеокамер робот может передавать изображение, к примеру, вашей квартиры на экран вашего помощника — компьютера, при обнаружении в жилище вора или, на худой конец, соседа, грешащего посягнуть на воровство.

Тех, кто задумал создать такого маленького робота, зовут 1600 человек. Кроме японцев, среди них будущие Maron-1 — при поддержке разработчиков из Франции и Великобритании — способны управлять телевизором или видеомagneфоном. Каким образом это управление будет реализовано, пока не ясно. Может, он будет записывать ваши любимые программы, а может — посмотреть и перескажет ☺

О дополнительных функциях этого горшка на колесиках пока ничего не известно. Но хотелось бы верить, что он смо-

жет поливать вазоны, мастерить скворечники и укладывать детей спать.

Диктофон-мутант

Видимо, конкуренция на рынке диктофонов окончательно достала Olympus. Иначе как объяснить тот факт, что уже в середине ноября этого года компания начинает поставки нового цифрового малыша — Voice-Trek W-1 — со встроенной 300000-пиксельной цифровой камерой. Этот диктофон оборудован 32 Мб встроенной флэш-памяти, что позволяет сохранить до 6 часов аудиоматериала.

Что же касается камеры, то, как для такого маленького устройства, она хороша. Если не верите, то упоминание о 1/4-дюймовой 300000-пиксельной CMOS-матрице, позволяющей получить снимки с разрешением 640 x 480 (формат записи JPEG, до 250 снимков на встроенную память), а также об объективе, состоящем из четырех стеклянных линз с фиксированным фокусным расстоянием 61 мм и 35-мм диафрагмой, должны вас довести до восторга. Минимальное расстояние, позволяющее проводить съемку — 80 см.

Размеры диктофона-мутанта — 119,5 x 29,5 x 19,5 мм. Вес и батарея питания — 70 грамм и 6. Периодичность цены — около 3250.



Три в одном

Диктофоны-фотоаппараты — это, конечно, интересно, но по сравнению с грядущим чудом от Panasonic меркнут и они. Судите сами — новая цифровая камера SV-AV30 способна не только делать фотоснимки разрешением 640 x 480 и записывать видеофрагменты 320 x 240, но и проигрывать



MP3-файлы. И не забывайте о TFT ЖК-дисплее разрешением 200 тыс. точек и о литий-ионном аккумуляторе емкостью 1000 мАч.

Banias — новый козырь Intel

В первом квартале 2003 года корпорация Intel выпустит новый мобильный процессор со странным названием Banias. Процессор будет использоваться в ультратонких ноутбуках, планшетных ПК и других маленьких — но от этого не менее полезных — устройствах. Новый «камушек» должен работать на тактовых частотах до 1,6 ГГц, что, правда, не должно вызвать у вас вдоха разочарования. Ведь из-за большого объема кэша его производительность будет на уровне i860, а не на уровне старых процессоров.

Картина ясна: Banias — это не просто процессор, это процессор, который будет перед конкурентами.

Запиши на меня, запиши...

Компания Plextor (а точнее — ее европейское представительство) презентовало новую линейку носителей стандарта



CD-R. Запись на эти диски может проходить со скоростью до 48х, а их гарантированная емкость составляет 80 минут (700 Мб). Главновое — было бы чего записывать ☺

Под клавиш стук...

В то время пока я собираю себе пальцы, пытаюсь добраться до вас, дорогие читатели, слышите новости из мира всяких железных приспособлений, ком-



пания Microsoft делает все возможное, чтобы облегчить мою задачу. Речь идет о четырех новых клавиатурах: двух обычных PS/2 и двух беспроводных. Их продажи начались 1 октября.

Клавиатуры предназначены для работы под Windows 98/Me/NT 4.0 (Service Pack 2)/2000/XP. Для тех, кто не мыслит своей жизни без яблок, возможно подключение беспроводного варианта по USB и к компьютерам под Mac OS 8.6 — 9.x/Mac OS X 10.1.2.

Скажем бумаге до свиданья?

Для тех, кто не может себе позволить дорогой карманный ПК, но по долгу службы или по призыванию нуждается в нем, Palm представила Zire: PDA за 100 условно убитых ено. Основной идеей носителя этого



Исповедь дальнобойщика

Рад приветствовать вас на страницах новой рубрики Рашпиль. Чему конкретно будет она посвящена, до сих пор не известно, но, тем временем пока ребята утрясают какие-то там юридические нюансы с лицензиями от журналов PlayBoY, PentHouse и «Твой малыш», временно решено писать здесь об игровых железах — всяких там видеокартах, джойстиках и прочем.

В результате такого совершенно невозможного наложения случайностей на нелепости некоторое время здесь буду писать я. Зовут меня Алексей «ты когда сдашь статью, гад?» Соболев, и самая точная моя характеристика — «хуже, чем ты варишь кофе, сделать ты уже ничего не в состоянии». Вероятно, на одном только этом основании мне и доверили открывать новую рубрику, поскольку до того для месяца подряд главной моей обязанностью в журнале было сидеть в приемной, доброжелательно и отвечать на вопрос, кто я такой и что я здесь, «черт возьми», делаю. А теперь такой вот карьерный скачок. Думаю, эта та самая слава, которую мне прочила моя мама. Впрочем, никаких симптомов звездной болезни не ощущаю, да и вообще считаю таковую выдуманной завистниками и посредственностями. Я по-прежнему езжу в метро по жетонам, хожу на концерты Земфиры, общаюсь со старыми друзьями и выношу тару из офиса на эскалаторе. Правда, на работе мне стали оставлять на полтора пальца больше во-

ды в чайнике, но возможно, это потому, что недавно в редакции поменяли чайник на более вместительный.

В самом конце вступительной колонки я хотел бы обратиться к вам с небольшой просьбой. Дело в том, что начальство сильно настаивало, чтобы я писал с юмором и всякими приколами, и поэтому я очень хотел бы вас попросить все те словесные нелепости, что будут следовать ниже, считать остротами и шутками. Вам все равно, а я не останусь без работы. Пожалуйста?

Рульные девайсы

Вот вам, дети, вопрос на размышление — какой из направлений геймпада удобнее? Хм, ну, конечно, левый — и имеет и скорость и азарт (хотя и ваша версия, надо сказать, небезынтересна). А что может быть азартнее и быстрее автомобильной гонки? Романтика су-

ровых парней, крепко подсевших на колеса; будоражащий запах бензина — и все такое. Да и какой русский, в конце концов, не любит быстрой езды?

Ну, как вы поняли, кошмарный предыдущий абзац был робкой попыткой привлечь ваше внимание к теме сегодняшнего тестирования — игровым приставкам-рулям.

Конечно, суррогатная природа виртуальных развлечений — ощутимый минус. Но, с другой стороны, плюсов тоже хватает. То, что вы сможете вытворять с виртуальной машиной, побойтесь осуществить на практике даже самый матерый каскадер или гонщик-профессионал. Да и потом — купить настоящую машину себе, а после еще и оплатить ремонт тому бритому парню на BMW и с хорошими связями в ГАИ — это не каждый себе может позволить. А вот хороший игровой руль и игру-автосим — это пожалуйста.

Крепче за штурвал держись, баран!

F1 Speeder

Игровой руль — Maxtre F1 Speeder — вызвал глубокую симпатию уже с первых минут знакомства. Он приятно хрустит пластиком, здоровенно смотрится на столе, привлекая завистливые взгляды коллег, очень эргономично ложится в руку и, к тому же, очаровательно кричал педалями — прелесть, да и только. Правда, он ни фиги не работал и операционной системой опознавался как «кофеварка неизвестного производителя, случайно забытая мимопроходящим пользователем на соседнем столе». В общем, никак не опознавался и совсем не работал. Покрутив пару минут баранку под деморалки Grand Prix Speed, я вынужден был признать, что упомянутый недостаток руля довольно существенен и, главное, явно броса-





двух авторов придется покупать себе полноценную кабину — там появятся рули с тремя педалями и даже с ручным тормозом. Дело за кузовом, сиденьями, выхлопной трубой и некоторыми формальностями. Все это будет — и крайне глупо думать, как скоро. Однако наша мастерская лаборатории в полном составе (та есть и собственная персона) абсолютно уверена, что на сегодняшний день такой рычажок — наиболее удачное (и, к тому же, довольно милое) решение.

Ну хоть вы нас ногами бейте! Парочку мы отпустили в Киев. Thunder — это каталитический моторчик, а Freeder — болванка. Сам руль, и «горелка» — очень удобно лежит в руке. Из пластика сделан из пористой резины (в отличие от Freeder'a, где резиновая лишь самая «востребованная» часть, все остальное — пластик) и практически не скользит в руке. Люфт (зона свободного хода) руля не слишком велик. А чем меньше люфт, тем, как известно, точнее управление машиной.

используя плохое. Программируемый элемент на руде имеет четыре А, что значит, что без клавиатур (или не обязательно — что есть, кроме клавиатуры)

Педали — это органы управления тормозом и сцеплением.

ских — однако имеют не слишком большую величину хода, что сказывается на плавности ускорения и торможения.

Руль крепится к столу с помощью присосок (как и Speeder), однако, если в последнем это было уместно из-за особенностей конструкции, то *Marble Race!* — мажорный и свисающий со стола — так и норовит свалиться. Однозначно следовало использовать кронштейны — ведь чувство, когда руль повисает в руках уже на финишной прямой, почти столь же возбуждающе, как керамическая пепельница, опрокинутая на штаны в самом пике ужина при свечах.

Что еще не понравилось в дизайне и во внешнем исполнении — так это наклейки с аляповатыми спидометрами на «торпедо». Ребята, ну что за детский сад, в самом деле! Если это, по-вашему, должно добавлять реалистичности, то скажу сразу — не забирает. Ну, вот вообще. Можете пристрелить человека, который занимается у вас фокус-группами и набором бета-тестеров. Или как вы там оформляете увольнение некомпетентных сотрудников?

Что касается непосредственно игрового процесса — субъективно, придаться к чему-либо трудно. У Thunder

А ты не хитрей,
и даже от нас не...

GSX600 MotorBike сбалансированного пластика и ферной из карбона имеет то, что думают «создатели», но даже какой-нибудь знаменитый дизайнер или инженер. В общем с этим особым трюком можно считать, что это разрабатывается, согласно первой строчке в списке особенностей руля, погружающих игрока в виртуальный мир гонок, написали: «Реалистичность дизайна для всех симуляторов мотоциклов! Реалистичность дизайна, говорите? Это где же? Это типа как? Может, его курить надо, дизайн ваш, а не глазами смотреть и руками трогать?

Впрочем, некоторую странность форм *Motorbike* можно списать на то, что разработчики пытались вывести нечто среднее между рулем для обычных и водных мотоциклов.



К компетентности, которую мы считаем базисом для формирования профессионального мышления, относятся следующие:

в играх очень точное. Руль показал себя одинаково хорошо и в симках, и в гонках с аркадным уклоном. Правда, возвратные пружины настолько тугие, что после двух-трех часов непрерывной езды мышцы рук начинает сводить.

Вердикт

Thunder Wheel классом выше будет, чем Speeder, и превосходит последнего почти по всем параметрам, с исключением количества кнопок и наличия vibration. Учитывая невысокую цену (Thunder Wheel стоит 215 гривен), можно смело рекомендовать его любителям практически всех видов гонок.





Отдам в хорошие руки

Руль можно закрепить в трех различных положениях: установить наклон 15°, 45° и 90°. С управлением рулем справится даже ребенок. Просто все катается, а правая рукоятка — тормоз. При ускорении, а при торможении — наоборот, руль изгибается в обратную сторону. (Рукоятка, кстати, выкручивается на угол до 70° — как у настоящего мотоцикла). У меня есть еще один вариант: 45° и 90° — это только для мотоцикла. А для мотоцикла — это только для мотоцикла. А для мотоцикла — это только для мотоцикла. А для мотоцикла — это только для мотоцикла.

Руль можно установить в три положения: 15°, 45° и 90°. С управлением рулем справится даже ребенок. Просто все катается, а правая рукоятка — тормоз. При ускорении, а при торможении — наоборот, руль изгибается в обратную сторону. (Рукоятка, кстати, выкручивается на угол до 70° — как у настоящего мотоцикла). У меня есть еще один вариант: 45° и 90° — это только для мотоцикла. А для мотоцикла — это только для мотоцикла. А для мотоцикла — это только для мотоцикла.

Руль можно установить в три положения: 15°, 45° и 90°. С управлением рулем справится даже ребенок. Просто все катается, а правая рукоятка — тормоз. При ускорении, а при торможении — наоборот, руль изгибается в обратную сторону. (Рукоятка, кстати, выкручивается на угол до 70° — как у настоящего мотоцикла). У меня есть еще один вариант: 45° и 90° — это только для мотоцикла. А для мотоцикла — это только для мотоцикла. А для мотоцикла — это только для мотоцикла.

Руль можно установить в три положения: 15°, 45° и 90°. С управлением рулем справится даже ребенок. Просто все катается, а правая рукоятка — тормоз. При ускорении, а при торможении — наоборот, руль изгибается в обратную сторону. (Рукоятка, кстати, выкручивается на угол до 70° — как у настоящего мотоцикла). У меня есть еще один вариант: 45° и 90° — это только для мотоцикла. А для мотоцикла — это только для мотоцикла. А для мотоцикла — это только для мотоцикла.

Общее впечатление от руля — твердая четверка. Плюс добавила за уникальность дизайна — все же моторули еще достаточно редкость. Плюс еще добавила за USB-интерфейс, ну и за то, что это не просто игрушка, а действительно полезная вещь. Итого — 4,5.

Итого — 4,5.

Алексей Соболев

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Правила приема объявлений:

Объявления принимаем только на купоне журнала ШПИЛЬ! (ксерокопии недействительны). Объем текста — до 200 символов, включая пробелы. Текст объявления пишите печатными буквами, разборчивым почерком. Редакция оставляет за собой право отбора объявлений для публикаций. Вот и все правила.

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей

Продам руль Logitech WingMan formula force GP. Тел: (044) 4183058, Андрей



Мобильные телефоны

Motorola v70

Начнем с того, что перед вами самый нестандартный имиджевый телефон — нестандартен уже сам внешний вид и механизм раскрытия телефона, получивший название *Rotate* (Вращение). Хотя, при всей своей оригинальности, у V70 есть вполне неоригинальные недостатки: это и ненадежный корпус, с которым надо обходиться слишком уж нежно, и не очень удобное открытие телефона одной рукой. (Кстати, верхняя крышка является активной.)

Радуют миниатюрные размеры телефона — 94 x 38 x 18,3 мм при весе 83 грамма. А огорчает не очень мощная Li-Ion батарея емкостью 430 mAh — ее хватает на двое суток при активном использовании меню или же на 30 минут разговора.

Экран телефона кажется круглым, так как углы скрыты под корпусом. Дисплей же здесь инверсионный, то есть белые буквы отражаются на черном фоне (предусмотрен и другой вид расцветки). Подсветка экрана темно-зеленая. При небольшом разрешении экрана (96 x 64 точки) видимость текста хорошая, что достигается высокой контрастностью экрана, на котором помещается до трех строк текста, а также строка инфо-знаков и строка подписей к клавишам. Работу с клавишами, правда, особо удобной не назовешь — хоть они и расположены на достаточном расстоянии, но все же слишком миниатюрны.

Меню телефона удобно и к тому же поддерживает ввод кириллицей. Можно настроить кнопки быстрого доступа, команды голосового

управления, а также запрограммировать 25 номеров голосового набора.

В записную книжку можно внести 500 записей. При этом для каждой ячейки доступны разные записи (домашний, рабочий, мобильный, факс, пейджер). На звонки же выделено 32 мелодии + 32 программируемые — в том числе и вибровывозов.

Что касается использования SMS, существует 19 их шаблонов. Кроме того, можно извлекать номера и имена отправителя из полученного сообщения или звонить отправителю. Жаль, но о поддержке MMS- и EMS-сообщений не подумали.

В органайзер можно внести до 500 записей, синхронизировать данные с помощью ПК (TrueSync) и т. п. Не радует отсутствие стандартного будильника и возможности полноценного использования



календаря. Игр всего три: «Блэк-Джек», «Головоломка» и «Сквош».

Стоит отметить наличие встроенного модема, WAP-браузера (1.2.1), GPRS (4DL+1UL).

Вердикт

Этот телефон — с самым необычным на данный момент дизайном и нестандартным оформлением дисплея в сочетании с немаленькой его стоимостью (около \$500) — явно придется по душе любителям выделяться из толпы, для которых функциональные новаторы это далеко не самое важное в телефоне.

Samsung SGH-T100

Это первый цветной телефон-раскладушка. Его призвание — стать важной деталью имиджа пользователя. T100 отличается от остальных раскладушек не только цветастостью, но и эргономичностью и дизайном. Размеры T100 — 88 x 50 x 22,9 мм и вес 94 грамма (с тонким аккумулятором, с дополнительной же батареей увеличенной емкости вес составляет 108 граммов, а размеры увеличиваются на 5 мм).

Кстати, первое впечатление о хрупкости телефона разработчики мигом развеяли, ознакомив потребителей с результатами теста, в ходе которого телефон раскрывали около 60000 раз.

Что касается клавиш, то управление с помощью навигационной клавиши и клавиш, прилегающих к ней, очень удобное, хоть приотпеленные кнопки иногда и не слишком послушны.

Нельзя не отметить, что T100 просто поражает звучанием своих 16-голосных полифонических мелодий. Кстати, в комплекте телефона идет CD-Rom, на который записано более 450 цветных изображений и 250 мелодий, предназначенных для загрузки в телефон. Но вот вибровозвон на фоне этого умиления не радует — он получился хиленьким и отдельно не работает.

Главное, чем берет телефон, это все же экран, имеющий разрешение 128 x 160 точек и отображающий до 4096 цветов. Даже на солнце он практически не дает блика. Меню анимированное. Стоит также отметить, что при выборе любого пункта видны три первых его подраздела. Мало того —

с наведением курсора на какую-либо строку меню появляется поясняющее окошко.

А теперь о SMS. Достоинства: удобный просмотр сообщения на большом 6-строчном экране. В пассив же можно за-



нести невозможность «скачать» через слова при написании текста, отсутствие отдельных папок для входящих и исходящих SMS. SGH-T100 поддерживает Nokia Smart Messaging, что позволяет отправлять черно-белые картинки и мелодии на новые телефоны Samsung и практически на любую модель от Nokia.

Телефонная книжка выходит из расчета одно имя на один номер (помещается 500 имен). Для любого имени можно выбрать персональный сигнал предупреждения и назначить голосовую метку (всего 18).

На этом фоне несколько скромно смотрится диктофон с возможностью сохранения всего трех записей по 35 секунд каждая. Кроме того, во время разговора запись невозможна. Органайзер тоже не блещет оригинальностью, (поскольку календарь это и есть органайзер). В нем можно создавать события различных типов и устанавливать для них предупреждения.

Предусмотрены отличные цветные игры, будильник, калькулятор, WAP (1.2.1) и др.

Вердикт

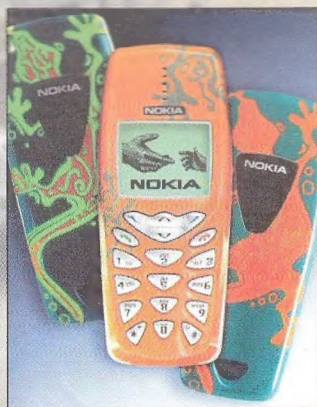
На роль полноценного бизнес-телефона T100 не годится — отсутствуют GPRS, ИК-порт, не поддерживаются MMS и EMS. Зато, в противовес всему этому, имеем превосходное звучание и изображение, а также весьма оригинальный дизайн — так что люди, делающие ставку на имидж, прикупив T100, явно не прогадают.

Nokia 3510

Этот телефон появился у нас не так давно. По сути, это улучшенная модель 3410 — плюс значительно улучшенная функциональность Nokia 6210. При размерах 118 x 42–50 x 18–21 мм и весе 105 г время его работы (Li-Ion батарея 825 mAh) при не слишком интенсивных разговорах и умеренном использовании функций составляет около четырех суток.

Очень порадовало качество звучания, расцветшее теперь в полифоническом «цвете». В пользование выдается 35 мелодий и тонов звонка, из них 15 полифонических (плюс есть возможность загрузить еще пятнадцать). Наличествует и вибровывод средней мощности сродни всем телефонам серии 3*10.

Меню этого телефона привычно простое и удобное в работе, к тому же настраиваемое по собственному желанию. Кроме того, предусмотрена поддержка русского языка в меню и анимация. Клавиши на телефоне сгруппированы очень удобно и нареканий на расположение и удобство использования не вызывают.



Дисплей у модели высококонтрастный, благодаря чему читабельность помещающихся на экране четырех строк текста (плюс подписи к функциональным клавишам) в любое время очень хорошая. Во благо пользователя предусмотрены также и скринсейверы.

Телефонная книжка модели 3510 может похвастаться объемом. Теперь в телефоне помещается 500 ячеек, а также до пяти номеров к каждой записи. Кроме того, можно ввести текстовую заметку для каждой записи.

Предусмотрена поддержка MMS, хотя это работает только на прием, так как телефоном поддерживается формат Nokia Smart Messaging, с помощью которого можно пересылать только картинки и мелодии. Что касается SMS, то можно принимать или отправлять сообщения длиной до 459 символов (память на 150 SMS- и 50 графических сообщений), рассылать SMS группе пользователей; есть шаблоны для SMS и др. Кроме того, телефон располагает поддержкой GPRS и WAP-браузером v1.2.

Организатор тоже получился на уровне. Так, здесь предусмотрена возможность записи события с разной длиной (от 100 до 500 записей), есть будильник, срабатывающий при выключенном телефоне, календарь с напоминанием, калькулятор, конвертер валют, часы и секундомер. Конечно же, присутствует и пять забавных игр.

Вердикт

При длительном времени работы, хорошей функциональности, качественном звучании звонков и при большом выборе сменных панелей Xpresson™ этот телефон — достойный претендент на лидерство в среднем классе.

LG 510W

Эта модель на данный момент является самой маленькой «раскладушкой» на рынке (82,5 x 45 x 18,5 мм при весе 78 г). При этом время работы от батареи Li-Pol 630 mAh при разговорах до 30 минут составляет чуть больше 2 дней, что далеко не есть предел сегодняшних возможностей.



Дисплей LG 510W может иметь как голубую, так и зеленую подсветку. Кстати, подсветка и дисплея, и клавиатуры отключается через пять или десять секунд после «покоя», хотя можно включить и постоянную подсветку.

Размер экрана — 128 x 160 пикселей; в него помещается семь строк текста и стандартные иконки времени, даты или звукового профиля.

Меню вышло простым и понятным, а анимация лишь добавляет удобства. Использование клавиш из полупрозрачного пластика также довольно удобно. В наличии также горячие клавиши в виде джойстика. Кроме того, на левой стороне корпуса расположены три кнопки: две верхние регулируют громкость динамика и звукового сопровождения, а третья отвечает за диктофон. При этом, если ненадолго нажать нижнюю кнопку, вы попадаете в подменю, а при длительном нажатии все на ту же кнопку — прямая дорога в режим записи (90 секунд).

В организаторе можно включать до 20-ти напоминаний, сопровождаемых звуковыми сигналами. Есть также будильник с тремя режимами, игры (5 шт.), мировое время, калькулятор, конвертер мерных единиц, а также WAP-браузер версии 1.2.1 и встроенный модем.

Не порадовало звуковое оформление — всего 20 писклявых мелодий. К тому же вибровывод показывает не самые мощные результаты.

Телефонная книга, как для телефона такого уровня, явно маловата — 200 ячеек в телефоне. Есть голосовой набор на 10 ячеек. Что касается SMS, то возможен прием/отправка сообщений длиной до 160-ти символов, а также извлечение номера и имени отправителя из полученного сообщения, звонок отправителю сообщения; функция eZiText (аналогична T9).

Вердикт

При неплохом дизайне и удобстве в работе, трубка все же проигрывает подобным раскладушкам из-за отсутствия многих современных функций и недолгого времени работы. Хотя в целом телефон оставляет очень приятное впечатление и явно придется по душе многим любителям «маленьких вещей».

Увага, акція!
Для студентів та школярів **знижка 5%** на комп'ютери SET

КОМП'ЮТЕРИ
Комплектуючі
Мультимедіа
Периферія
Телефони

Доставка — безкоштовно

set
Сучасні Електронні Технології
www.set.kiev.ua

У вихідні дні 3% знижка на системні блоки

Київ, пр. Науки, 4
(Московська площа)
тел. (044) 250-9761
(багатоканальний)
e-mail: set@setonline.kiev.ua

Комп'ютери сертифіковано УкрСЕПРО

Важно не то, что ты думаешь, а то, как ты думаешь... ©

Здравствуйте, дорогая редакция журнала «ШПИЛЬ! №6» (с обложки копирнул). Вы там распинаетесь, что никто не берет журнальчики, чтобы бабушка в ОТ читала, а мы в нашем родном Хмельницком не можем достать ни единого номерка. Вот, с трудом достали через четвертых знакомых, на пару дней. О свежачке вообще молчу. Пока крутится барабан хочу передать приветы Шереметьеву, Гайдуту, Гладкому и Игорю, а также всем другим с зеленой корочки предпоследней страницы, а в самом конце некоему <сВЕРЛу>. Один мой знакомый любил говорить: «Всех не пересадите!»

Немного о себе. Учусь уму-разуму в свободное время, в остатки свободного времени работаю админом комп-сети на станции Скорой МедПомощи Хмельницкого. Кстати, ALL!!! Где можно достать игрушки под Солярис посерьезней тетриса? Был один случай — 20-я бригада (сверло должно знать - его профиль) привезла какого-то, называвшего себя хакером. Чтобы это доказать - спер у ид Софтваре исходники Дума (пол-часа по выделенке качались). Теперь имею проблемы на свою голову — они на солнце высаживаться не хотят: то Открытого Геля нет, то темносинее ему не нравится...

А парня бригада тогда упустила - он по проводам в сеть ушел. С ботинками. Моими. Я как-раз с душой выходил, в пушистых «кроликах»... Но вам это не интересно.

Продолжим. Пишу я не сам. Вот весь листинг: Poshtar Boba, Tiggerr, Jem, Jenny, Snukki & SPAV Grizli, и все эти в одной моей голове живут. Пока уживаются. А еще мой друг говорил: Сделай себе тауировку «Made in Chernobyl».

А наваять немного мыльца побудила... или возбудила... такая тема: мир RPG, магия и драконы, Поттер. Хотя на мое личное и оч. скромное ИМХО - последнего просто раскрутили больше чем Поплав-

ского и Билык в лошадиной тройке (чего-то не хватает). Решил портировать настольные карты на Сан. «Я тебя породил - я тебя и убью» - Наполеон? Но хотя кто был первый - тоже вопрос.

Начал жить как раз в расцвет игрового строения. Первые игры мои были на ЕСках - червячок на экране собирает цифры и увеличивается, уток стрелял. Потом в мою жизнь ворвался Хенон-2, в черно-белом варианте на Поиске. За ним Вульф, не на долго и пришел DOOM!!! Все уровни! На всех сложностях! В том числе и на NightMare!!! Аналогично и вторая часть. Нежная детская психика не смогла устоять... (О чем это я? А, я очень похожий на остальных. Внешне. Внутри нет. Я возненавидел CS. И причин было предостаточно. Во-первых, я очень долго ехал в вагончике. Во-вторых, вопреки обещаниям друзей меня в конце никто не ждал. В-третьих, в тот вечер поиграть мне так и не удалось - банка пива выпита зря. Много слышал, что главное - это хорошо зашиться и ждать врага. Но где прятаться - я не видел: комнатка 3х4 метра, с колонной посередине. Помню, в детсадице хоровод вокруг елки водили. Мне не понравилось. Пожар долго не могли потушить.

А сутками могу сидеть за Operation FlashPoint и Корсарами. В Поинте больше всего реала. Если даже ранят - снайперка становится бесполезной. Руки трясутся страшно (на тебе ситто - сей песок). А если не будешь за кустами шиться - первый же москаль в переносицу с калаша попадет и начиняй меня сначала - сейв всего один (если без муляжа). Па-роли Фаргус мило отключил.

На десерт. сВЕРЛу подкинул идеюку шантажа. Так вот, меня в ЖиЗель кидать не нада, лучше вместо содержания. Все равно его никто не смотрит кроме ГлаввРеда. Если я не увижу себя там (я могу попросу не достать номер) - разыщу

того хацкера, дам айшник компа шереметьева. Он заменит все пр3шки на музыку симфонич. оркестра Никарагуа, а жипеги из скрытой папки на фотки некоего БГ.

PPS. Поспешу огорчить сВЕРЛо. Настоящего Наполеона мы заморозили в нашем Банке Крови, в холодильнике с четвертой группой резус нейтральный.

PS. Если не секрет - сколько краски уходит на один номер? Flash-thought: хочу сала. Кубометр одним куском. Мазать буду.

Poshtar Boba

М-да, из вышесказанного становятся понятными три вещи: первое — в Хмельницком читают «Шпиль!», второе — игры под Солярис по-прежнему востребованы, но их невозможно достать, третье — у наших читателей с чувством юмора все зашибись. Так держать!

Уважаемая редакция! Вам пишет Могильный Роман из Киева.

Мне очень нравится ваш журнал.

Он открыл мне глаза на новые игры.

Без него я не знал бы про GTA3, Jedi Knight2, Heroes of Might & Magic 4, Warcraft 3 и еще об многих интересных играх.

Желаю вам много фанатов и просто читателей, чтоб Ваша редакция процветала! you are the BEST!!!!!!!!!!!!!!

Roma Mogilny aka Hitman c.p.47

Эх, спасибо, на добром слове. Оно, как говорится, и редактору игрового журнала приятно.

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.,
№ 10 (13)

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2002 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту —
І.І. Шереметьєв

Головний редактор —
А. Гайдут

Редактори —
Ю. Гладкий, Т. Зябкин, А. Лещук

Літературний редактор —
О. Чапленко

Керівник відділу
передполіграфічної підготовки —
О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне
верстання —
О.Л. Ковальський

Відділ реклами —
О. Шевченко

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун,
О.Б. Удовенко

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

За точність рекламної інформації
відповідає рекламодавець.

Підписано до друку 31.10.2002.

Наклад 18 250 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні «Блиц Принт».

Образцова Типографія
БЛИЦ ПРІНТ
280 «Хмельницька» вулиця, 15, 7-й поверх, к. 708

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
Зразкова друкарня «Блиц Принт»
(м. Київ, вул. Довженка, 3).

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223

(044) 553 3986

(044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпиль!», 2002

Засновник — С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні
матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:

www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

І Український	Вектор	13, 46
фестиваль Інтернет2 обл.	Мультитрейд	30
Шпиль! 3 обл.	E-mobile	39
Samsung Electronics 4 обл.	DiaWest	43, 45
	Dominex	54
O-TV 5	ССТ	63

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

Подписной
индекс
♦ 1727

Диск
2003 года

Доставочная карточка

Ф. И. О. _____
улица _____
дом _____ квартира _____
город _____ индекс _____ тел. _____

1. Перечисляй до 1 декабря 48 грн. на наш расчетный счет:
ООО «Декабрь», р/с 26007103801
в АКБ ИНТЕГРАЛ г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819
2. Высылай по почте эту открытку и копию чека об оплате
3. Звони нам по телефону:
(044) 553-3986, 553-1940 и поинтересуйся, как твои дела?

на 1 полугодие
2003 г. подписка
английск

Больше чем Игра

II Чемпионат Мира
по компьютерным играм

КУБОК УКРАИНЫ

Организатор – компания Samsung Electronics

www.wcg.com.ua

www.samsung.ua

www.wcg.com.ua

SAMSUNG

ELECTRONICS

Второй Кубок Украины
по компьютерным
играм завершен!

Поздравляем лучших
геймеров Украины!



WCG
WORLD CYBER GAMES

Победители в номинации Counter Strike:

- 1 место – команда HR.xc6 (Днепропетровск)
- 2 место – команда maverick (Одесса)
- 3 место – команда c.58.ua (Киев)

Победители в номинации Quake 3:

- 1 место – Роман Веренько sD.Chip (Одесса)
- 2 место – Юрий Сикорский Terminator/Vp (Киев)
- 3 место – Владимир Мельников SouL (Одесса)

Победители в номинации Star Craft:

- 1 место – Вячеслав Блохин VoGGNirvana (Симферополь)
- 2 место – Денис Шубовский Hireling (Киев)
- 3 место – Дмитрий Иванов cvrMarine (Днепропетровск)

Желаем нашей сборной достойно выступить
на Втором Чемпионате мира по компьютерным
играм в Дайджоне (Южная Корея)!



Технический
спонсор:

BRAVO
КОМПЬЮТЕРЫ

Информационные спонсоры:

АФША

Корреспондент

CHIP
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ

УДАЧА!
НАШЕ
ПРОИЗВЕДЕНИЕ

hiTech
ПАНОРАМА ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

КОМПЬЮТЕРНАЯ
газета HARD + SOFT

Мир связи

МОЙ
КОМПЬЮТЕР

МОЙ
КОМПЬЮТЕР

шпиль!
сервис жидкой посуды

ITWARE

NETWORK • UKRAINE
FM GALA
RADIO